
HOBBY
Hi tech
Jaguar, la consola de Atari, ya está oficialmente en España.
Año I
Número 3
Mayo 1995
475 Pesetas
• SEGA • NINTENDO • SONY • 3DO • ARCADES • JAGUAR • CD ROM • NEC • NEO GEO • CDI • INFOGRAFÍA •
Daytona USA
Sentirás el vértigo en SegaSaturn
Regalamos 10 MD 32X + Megadrive
Acclaim:
Alien Trilogy, Batman Forever...
Llegan los juegos del año 2000
8 426239 010047
00003
HOBBY PRESS

TE VAS A QUEDAR C



MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

¿Quieres ser el amo de la pista? Pues ponte el casco y exprime toda la potencia de tu nuevo motor MD 32X. Doce circuitos diferentes para que no te canses de poner tierra de por medio. Once rivales entrenados en las colinas más duras de Colorado, y que no dudarán en usar codos y pies para hacerte comer el barro.
Disfruta, con el corazón a mil revoluciones por minuto, de increíbles sprites y unas animaciones de película.
Si eres un auténtico "motard" no podrás renunciar a este juego. Tú ya sabes a que me refiero.

SPACE HARRIER

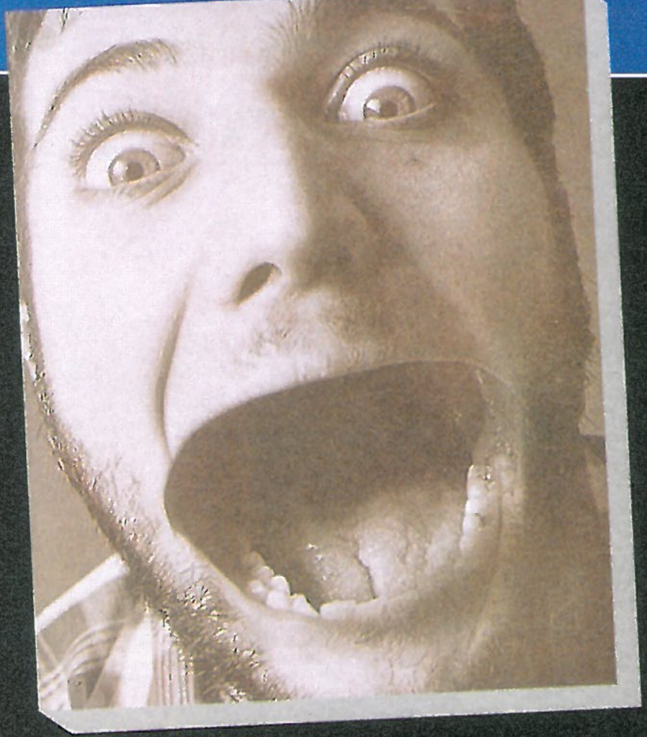
Vas a experimentar una nue sensación. éxito de éxitos recreativ a h o r disponib para tu MD 3
No es un matamarcianos. No un simulador. Es algo únic especial. Transpórtate a Galaxia más lejana y lucha ha el fin para rescatar a población de Fanta Land. Los más extraños reptiles, fantasmas armas tomar y una legión de malvados brujos están esperando.
¿A qué esperas para darles su merecido?

METAL HEAD

Transporta tu cerebro al interior de este engendro metálico y no te comas la cabeza. Destruye al enemigo al ritmo de la más increíble música Heavy Metal. ¡Esto es muy fuerte y tú has sido uno de los elegidos! Hazles frente con todas tus armas y consigue el control de la ciudad ¡o lo que quede de ella!

Unitros

N LA BOCA ABIERTA



Fíjate. Nunca has visto nada igual.
Seis juegos, seis, que no son de esta Galaxia. Pertenecen a otro Planeta.
Al mundo 32X.
Nuevos efectos, gráficos brutales y toda la acción de las verdaderas recreativas.
Siéntelos y cierra la boca, porque se te caerá la baba.

GOLF 36 GREAT HOLES



Lo sabemos. Eres todo un profesional del golf, o por lo menos, eso dices a tus amigos. Tienes toda la razón, porque con este juego, hasta tú puedes ganar al gran "Seve". Todo un lujo. Y para lujos los gráficos, animaciones y sonido de este juego sin par. Si quieres seguir fardando... ¿qué tal unos hoyitos?

AFTER BURNER COMPLETE



No apto para cardiacos.
La conversión más completa realizada para una consola, según los expertos, aterriza en tu MD 32X.
Una explosión de efectos que dejarán volar muy lejos tu imaginación, tan lejos que tendrás que enfrentarte a los más diversos peligros para volver a casa.
Que no te tiemble el pulso a la hora de realizar increíbles giros de 360° o cuando tengas en el punto de mira a tus enemigos.
Si necesitabas munición, ¡aquí la tienes!

COSMIC CARNAGE

¿Quieres pelea? Aquí la tienes. El último juego tridimensional para los jugadores de lucha es el no va más. Efecto zoom, golpes mágicos y unos escenarios galácticos que te dejarán de piedra.
Que no se te vaya la fuerza por la boca. La necesitarás toda para hacer frente al tremendo poder de los luchadores cósmicos.



Editorial

El viaje español

Estamos de enhorabuena en esta piel de toro que es España. Como buen país de consumidores y muy agradecido a la presencia extranjera (aunque por otro lado nos estén pegando palos con asiduidad), es para nosotros todo un placer recibir entre vítores y palmadas la llegada oficial de los primeros monstruos del hardware que tanto echábamos en falta.

Para empezar, una gama de salvas a Atari. Tras un sinfín de desmentidos y declaraciones oficiosas de peces gordos de la compañía americana, la Jaguar está en España. Menos mal. Final Products, una compañía afincada en Barcelona, es la encargada de poner a la venta los 64 bits de la consola felina y los primeros juegos que nos lleguen.

Segundo. La consola 3DO llegará a este país en verano. Será de la mano de Goldstar aunque no se descarta que Panasonic lance su versión (la que ya está en medio mundo) al mismo tiempo que la de la multinacional coreana. Pero vaya, que tendremos nueva máquina, genial máquina para ser honestos.

Tercero. Mención especial y que no se nos olvide, para Philips. El CD-i está arrasando últimamente gracias al empujón que le ha dado la compañía holandesa. Que todo siga así, señores. Y el mismo deseo para Sega y su 32X, que también va viento en popa.

Y cuarto. PlayStation y Saturn estarán aquí después de los calores. Una, la primera, quizá en septiembre. Otra, la segunda, un pelín más tarde. Ambas compañías tienen certeras esperanzas depositadas en el mercado español. Saben que no estamos muy boyantes, pero también que en esto de los juegos nos tomamos las cosas muy en serio.

Reflexión: ¿Y la Ultra? Pues que Nintendo se espabile...

Sum



Edita: HOBBY PRESS,S.A.

Presidente: María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez-Centurión **Subdirectores Generales:** Domingo Gómez, Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez **Directora de Arte:** Susana Lurguie

Director Adjunto: Juan Carlos García **Coordinación de Redacción:** Manuel del Campo

Colaboradores: Oscar del Moral, Sonia Herranz, José Antonio Callego, Esther Barral, J.C. Romero (internacional), Javier Santos (autoedición).

Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña), Nicola di Costanzo (Japón)

Directora Comercial: Mamen Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco **Departamento de Sistemas:** Javier Del Val

Secretaria de Redacción: Ana Torremocha **Fotografía:** Pablo Abollado

Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos n 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18 **Distribución:** HOBBY PRESS, S.A. S.S. De los Reyes (Madrid) Tel: (91) 654 81 99

Transporte: Boyaca Telf.: 747 88 00 **Imprime:** PENTACROM S.L. Miguel Yuste 33. 28037 Madrid. Tlf: 3047070. Fax: 3042570

Depósito Legal: M-6554-1995

Número 3 Mayo 1995

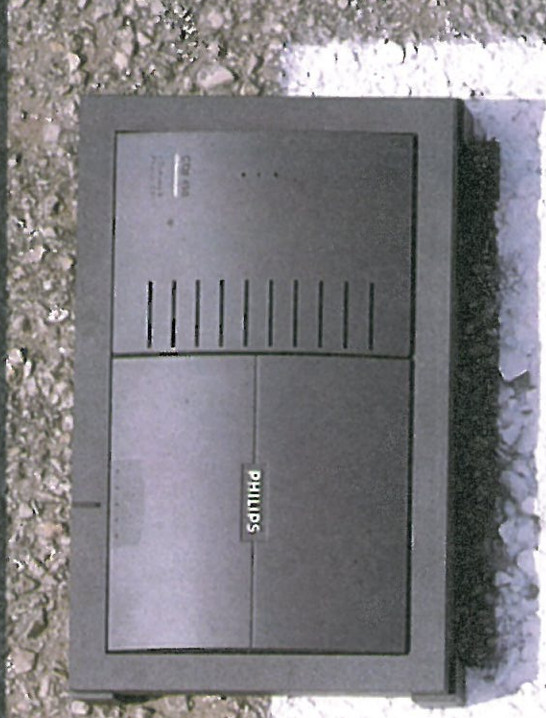
nario



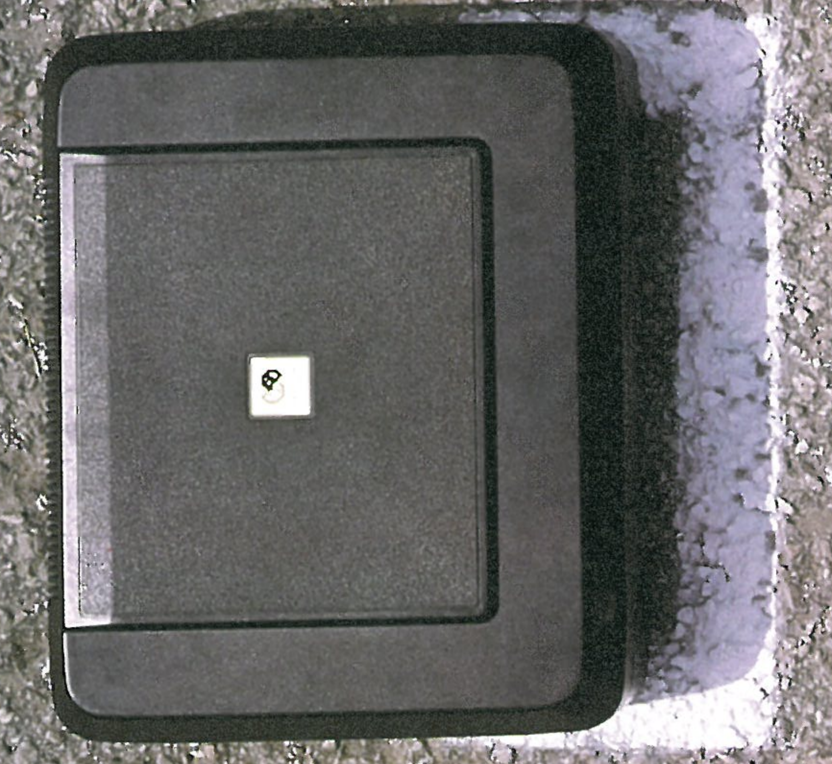
Pole Position

Todos los pilotos de Nueva Generación han tomado ya sus posiciones en la recta de salida. Sega correrá sobre su modelo más avanzado, Saturn; Sony hará lo propio a los mandos de su flamante PlayStation; Jaguar será el bólido 64 válvulas empleado por Atari; Panasonic y Goldstar compartirán el bi-plaza 3DO; Philips competirá con su CD-i con Multimedia de serie y MPEG opcional, y SNK presentará su nuevo Neo Geo en versión compacta.

¡Qué carrera, señores, qué carrera nos espera!





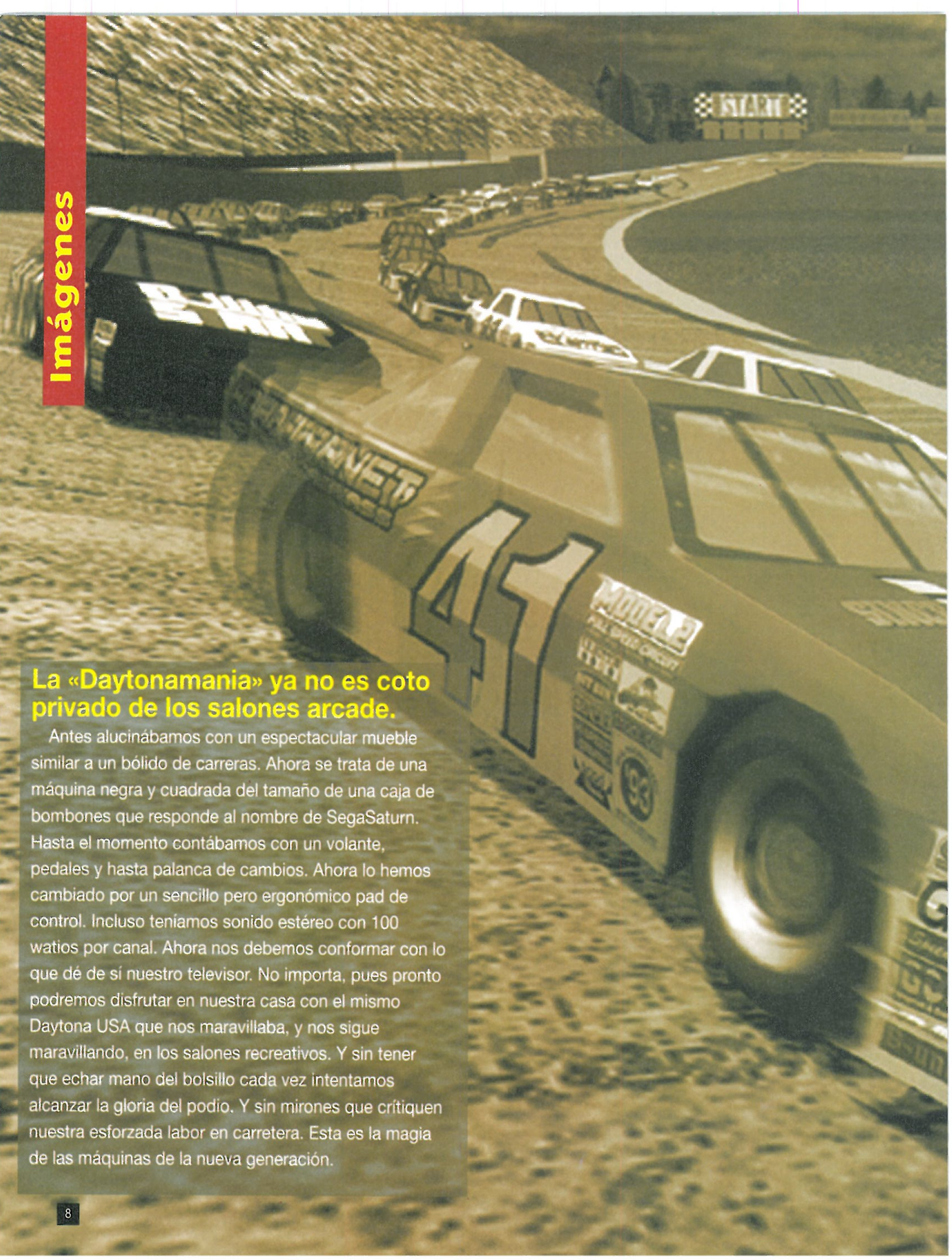




CARRERA



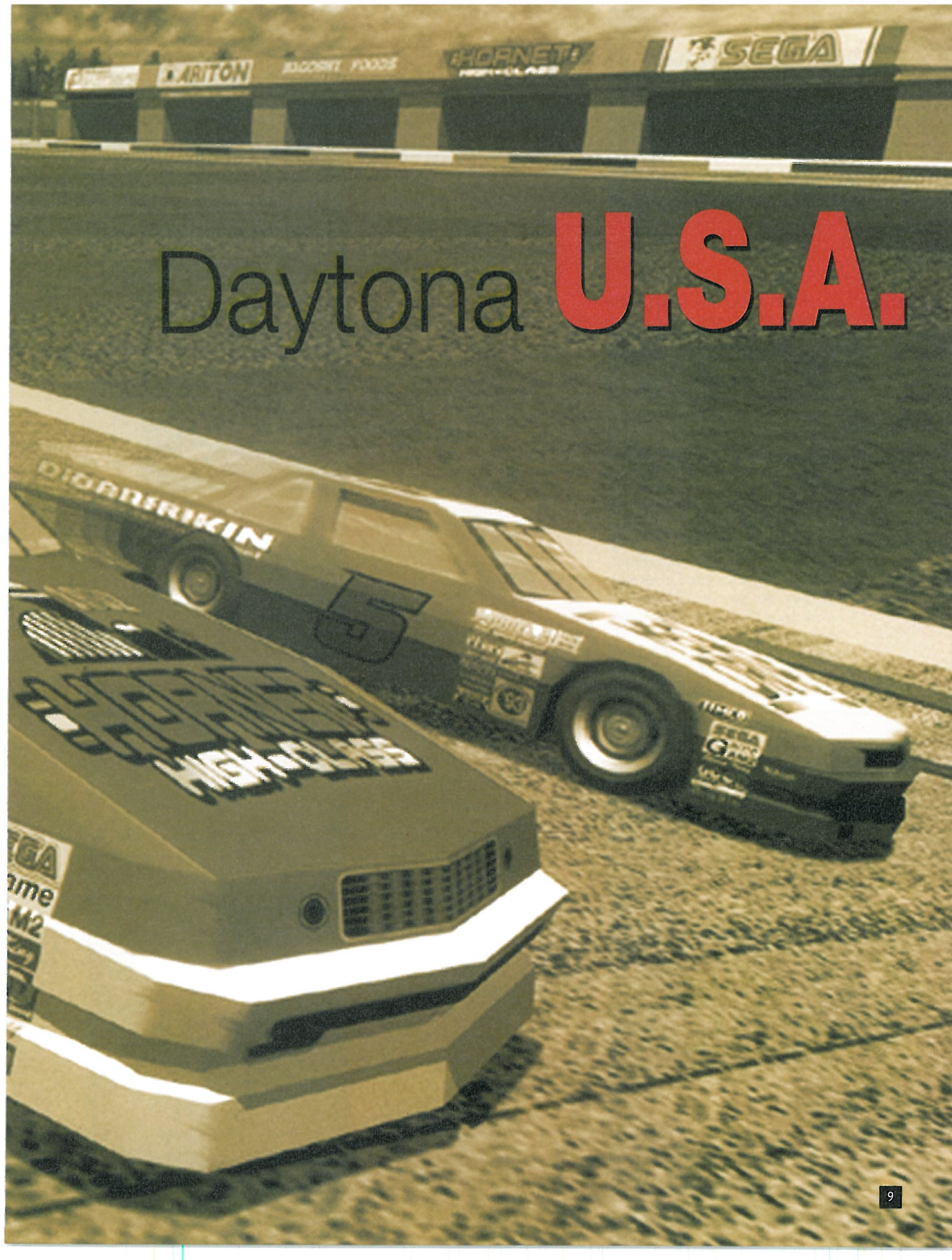




La «Daytonamania» ya no es coto privado de los salones arcade.

Antes alucinábamos con un espectacular mueble similar a un bólido de carreras. Ahora se trata de una máquina negra y cuadrada del tamaño de una caja de bombones que responde al nombre de SegaSaturn. Hasta el momento contábamos con un volante, pedales y hasta palanca de cambios. Ahora lo hemos cambiado por un sencillo pero ergonómico pad de control. Incluso teníamos sonido estéreo con 100 watios por canal. Ahora nos debemos conformar con lo que dé de sí nuestro televisor. No importa, pues pronto podremos disfrutar en nuestra casa con el mismo Daytona USA que nos maravillaba, y nos sigue maravillando, en los salones recreativos. Y sin tener que echar mano del bolsillo cada vez intentamos alcanzar la gloria del podio. Y sin mirones que critiquen nuestra esforzada labor en carretera. Esta es la magia de las máquinas de la nueva generación.

Daytona U.S.A.



Acclaim potencia el tandem MegaDrive + Mega CD + 32X

Espectáculo puro para CD 32X

La fórmula más compatible de Sega tiene en **Acclaim** uno de sus bastiones más importantes. La explosiva conjunción **Mega Drive + 32X + Mega CD** parece haber inducido a la compañía americana a probar suerte sobre esta obra de la ingeniería moderna y si ya hace un mes os presentábamos un juego de armas tomar y bastante necrófilo, **Corpse Killer**, en este número hacemos lo propio con **los ultimísimos lanzamientos que Acclaim pondrá en breve a la venta en España a través de Arcadia Software.**

Lo dicho, si ya Corpse Killer os impresionó, preparaos para lo que llega a continuación porque la cosa no tiene desperdicio.

El primero de los compactos se llama **Supreme Warrior** y promete acción total con base instalada en el todopoderoso vídeo digital. Lo tenéis comentado más adelante en las páginas de En Vanguardia, así que ahorramos texto.

El resto incluye una versión más completa y mejor tratada técnicamente del clásico **Night Trap**, además de una novedad con sabor a fichaje, **Slam City with Scottie Pippen**, un programa que mezcla el deporte, la ley de la calle y el vídeo digital para que en el fondo disputemos un partidito de basket callejero con los macarras del barrio. La toma principal sólo nos deja ver nuestras manos, al rival y el paraje que rodea. Los cambios de cámara incluyen tapones, robos de balón, mates impresionantes y chicas, muchas chicas. Estos tres compactos estarán en breve a la venta.

El último título que estos chicos tienen en cartera es la versión 32X de **NBA JAM Tournament Edition.** El juego, que a priori ofrecerá como innovaciones respecto al cartucho de Mega Drive mejores digitalizaciones de los jugadores, sprites de mayor tamaño y más velocidad, está siendo retocado por Acclaim con vistas a tenerlo listo para el mes de **Junio**. Arcadia Software -Dios mediante-, se hará cargo también de este bombazo.



Los poseedores de MD 32X están de enhorabuena. NBA Jam Tournament Edition hará muy pronto las delicias de todos los buenos amantes del baloncesto.



Slam City with Scottie Pippen -arriba-, y Night Trap -abajo-, son dos de las interesantes ofertas que Acclaim ofrece a los usuarios de CD 32X.

Hitachi se une a Sega y JVC, lanzando su propia versión de la máquina.

No diga Saturn, diga "HiSaturn"

La compañía japonesa Hitachi ya tiene preparada su propia Saturn. Su nombre es **HISaturn**, y es la misma máquina creada por Sega y posteriormente **también manufacturada por JVC**. Sin embargo, este modelo contendrá algunas novedades interesantes. **El diseño es muy similar a la versión de Sega que llegará a Europa,** con su característico color negro y su forma compacta, pero **en el interior de sus circuitos se encuentra el Video CD "decoder"**, un elemento que permite disfrutar de Video CD's sin necesidad de utilizar adaptadores MPEG.

De este modo, la máquina de Hitachi **tendrá cierta ventaja sobre el resto de sus competidores.** Ahora bien, **el precio final de este sistema será ligeramente superior al de las otras dos versiones**, lógicamente, y en principio puede rondar los 64.800 yens (unas 90.000 pts).

Precisamente, en Japón ya se ha anunciado el lanzamiento del a**daptador para Video CD de las otras dos Saturn, Sega y JVC,** a un precio de 19.800 yens, **unas 28.000 pts.**

Las posibilidades multimedia de esta máquina empiezan a cobrar vida.



Se estrenarán en Saturn con un juego llamado «TJK»

CIC Vídeo, tenemos nueva distribuidora a la vista

CIC , **una de las distribuidoras de vídeo más importantes del país,** prepara la conquista del mercado de videojuegos. La compañía, responsable de lanzamientos de vídeos tan importantes como **True Lies** o **Forrest Gump** (ambas cintas ya en alquiler), se encargará de poner a la venta los juegos que lleguen bajo el sello **Viacom New Media**. Dicho sello pertenece al incipiente grupo Viacom Interactive Media, dueño a su vez de **Paramount Technology Group, de los canales de televisión Nickelodeon** (un canal por cable dedicado a los dibujos animados) y de **MTV**.

CIC empezará a trabajar en este campo durante el mes de julio. Para esa fecha está previsto el lanzamiento de **las versiones 16 bits en castellano** de **Beavis & Butthead**, el irreverente espacio animado que la MTV lanzó a la popularidad y que ahora podéis ver en el Canal +. A esta pareja de colgados le seguirán **Phantom 2040**, otro insigne de Nickelodeon que también llegará traducido, y **Congo**, el peliculón que hace poco terminó de rodar la Paramount y que promete acción, de momento, en 16 bits y portátiles. Este título estará disponible hacia finales de año.

En lo referente a consolas de nueva generación, **CIC tiene previsto lanzar en noviembre un juego para Saturn** que lleva por nombre **TJK** y aún no ha sido presentado oficialmente. Quedaos pues con el nombre y con la idea que promete mezcla de estrategia y acción. En cuanto Viacom New Media tenga más noticias sobre este título, no dudéis de que las tendréis aquí.

Un torneo del siglo XXI con el futuro del planeta en juego.

Savage Reing, más lucha para Neo Geo CD

SNK sigue apostando por lo suyo, es decir, **la lucha,** y en breve lanzará al mercado un nuevo título con todas las características de sus anteriores éxitos, bajo el nombre de **Savage Reing.** Este juego recogerá algunos detalles que ya hemos visto en anteriores producciones de la compañía. Por un lado, **todos los luchadores estarán equipados con un arma blanca,** espadas, hachas, boomerangs, etc, que incluso podrán lanzar a sus adversarios. Una opción parecida ya pudimos verla en el sensacional **Samurai Showdown.** También, los programadores han incluido la posibilidad de que **los personajes puedan combatir en dos planos distintos,** simulando profundidad y un cierto efecto 3-D, como ya vimos en **Fatal Fury Special.** Estas y otras virtudes convertirán a Savage Reing en **una de las apuestas más fuertes del 95 por parte de SNK.**











SCI presenta Cyberwar, la continuación de la aventura cibernética iniciada en El Cortador de Cesped. PlayStation será la primera consola de nueva generación que vea correr por sus circuitos esta auténtica maravilla gráfica.

Ya tenemos la primeras imágenes de la versión para PlayStation

Cyberwar, aventuras virtuales en la cuarta dimensión

La realidad virtual llevada a su máxima expresión. Eso es lo que nos presentaba el exitoso film **"The Lawnmover Man"** -traducido aquí como El Cortador de Çesped- protagonizado por el guaperas Pierce Borsnan a principios de los 90. No tardaron en aparecer las diferentes versiones para todo tipo de sistemas, tanto consolas como PC. Ahora nos llega **Cyberwar**, la continuación de la fantástica historia del Doctor Angelo en su mundo virtual.

Hace pocos días acaba de lanzarse la versión para PC, y para **Noviembre se esperan los lanzamientos para SegaSaturn, 3DO y PlayStation.** Precisamente a este último soporte, pertenecen las imágenes que ilustran esta noticia. Cyberwar nos presenta una batalla en el cyberespacio, entre dos sujetos virtuales con intenciones muy diferentes. Como se puede apreciar en estas pantallas, el apartado gráfico es una de las bazas que juega este interesante título: **extraordinarias imágenes en 3-D, 256 colores en pantalla, rotaciones, imágenes de video...** Pero también se han cuidado al máximo otros aspectos como la banda sonora, de la que se ha hecho cargo el prestigioso compositor **Steve Hillage.**

En definitiva, una apuesta más de SCI (Sales Curve Interactive), que para más adelante tiene en cartera otros títulos para los nuevos sistemas: **Kingdom O'Magic, XS, Gender Wars** o **The Lawnmover Man 2: Jobe's War.**

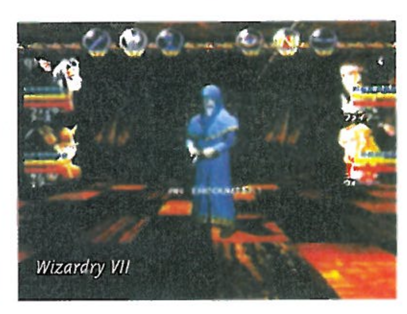
Próximos lanzamientos con un marcado estilo japonés.

PlayStation busca sus raíces


Arc the Lad


Fujimaru


Philosoma


Wizardry VII

Sony quiere aprovechar los primeros meses de vida de su máquina, para ofrecer al mercado japonés **un repertorio de títulos a su medida.** Durante los próximos meses, los nipones podrán disfrutar de los géneros de más éxito en aquellas tierras: el **Rol y el "shoot'em up".** Dentro del primer apartado se encuentran juegos tan interesantes como **Arc the Lad**, con una calidad gráfica impresionante, **Fujimaru**, un programa muy al estilo de Shining Force pero aprovechando la capacidad de la máquina de Sony, y **Wizardry VII**, continuación de la famosa saga de Super NES.

En cuanto al "shoot'em up", **Philosoma** parece perfilarse como uno de los títulos más impactantes para el 95, al menos por lo que revelan sus asombrosas imágenes.

Por otro lado, también tendrá cabida algún clásico de la estrategía como el juego de "fichitas", **Shangai**. Y así, los "japos" estarán contentos una temporadita.

Según los datos arrojados por las últimas encuestas de Eco Consulting y Nielsen.

En los 16 bits, sigue mandando Sega en España

Los españoles que poseen una Mega Drive superan en número a aquellos que tienen una Super Nintendo. Al menos eso es lo que se desprende de los estudios realizados por Nielsen y Eco Consulting, dos de las compañías más prestigiosas en este tipo de labores. Según los datos que arroja la encuesta, -cuyo estudio es financiado por todas las empresas de videojuegos-, en las pasadas Navidades la cuota de mercado de las consolas de 16 bit daba un **67,6 % para Mega Drive y un 32,4% para Super Nintendo,** (con un margén de error por debajo del 4%).

En cuanto a las **portátiles** la cosa está algo más equilibrada, con un **50,4% para Game Gear y un 49% para Game Boy.**

Por otro lado, Sega encargó a Eco Consulting un estudio sobre la valoración de todos estos sitemas según los consumidores. Esta encuesta se dividió en diversos parámetros que básicamente hacían referencia a la técnología, a la variedad de juegos, y a la relación calidad/precio. En los dos primeros apartados hay una ligera **superioridad por parte de los 16 bit de Nintendo**, mientras que en la relacción calidad/precio, los consumidores **se decantaron más por Mega Drive.**

CON LA MOCHILA A CUESTAS

El que se mueva no sale en la foto

La facilidad con que los españolitos construimos (y destruimos) mitos sólo es comparable a la ligereza con que "invertimos" en inutilidades sólo porque el vecino de al lado la tiene ya. El "defecto" es bien conocido por creativos publicitarios y técnicos de marketing, quienes no dudan en presentar sus productos de la forma más "envidiable" posible. Hay dos sistemas: el que anuncia que un determinado objeto sólo vas a poseerlo tú, porque eres más guapo, y el que introduce -juntos o separados-, los términos alta tecnología e interactiva.

En el mundillo de las consolas nadie te garantiza que vayas a ser el único poseedor de una máquina determinada. No sólo es imposible, sino que además se nos antoja contraproducente toda vez que esto va de compartir y no de aislar.

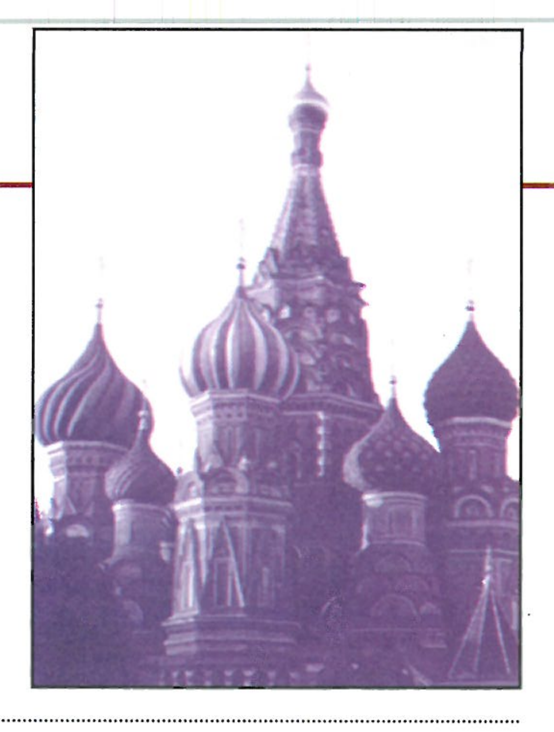
Lo del entretenimiento interactivo, sin embargo, les viene al pelo. Últimamente está aflorando una nueva generación de soportes que promete felicidad máxima, compactos de carga veloz, recreativas en casa y millones de polígonos, que además se acompaña de nombres rimbombantes, unidades CD de increíble potencia y placas de chips fabricados por multinacionales inapelables.

A priori todo es muy bonito y en teoría todas esas propuestas suponen futuro. Pero ojo, que ni todas responden igual, ni su tecnología es tan brillante, ni en todos los casos se cumple lo que prometen.

Veréis, en esto de las técnicas de futuro corre un tufillo muy parecido al que circula en el mundo de la política. Ya sabéis el dicho: el que se mueve no sale en la foto. Pues en las consolas vamos también, o van mejor dicho, de listos. Por parafrasearme: el que no se suba al carro de los nuevos tiempos, no vende un pimiento. Y entonces todos nos hacemos interactivos, multimedia, futuristas, CDistas, revolucionarios, inmejorables y caros. Muy caros.

Ahora que llega la hora de pensar en comprar nuevas máquinas, prestad atención a todo lo que se diga, haga, o cuente. No todas las súper consolas son iguales (aunque las miles de versiones de los mismo juegos digan lo contrario), ni en todas vais a encontrar lo mismo. Y cuidadito también con los líos de números: bytes, bits, tantas K por segundo, doble o triple, canto las cuarenta y me llevo tres de treinta y una. Liarán al inocente y harán pensar al observador.

Diddy K



En Moscú también quieren jugar

Primero McDonald´s, luego Pepsi y ahora videojuegos. A los moscovitas, rusos en general, les gusta la buena vida. El confort, las bebidas refrescantes y eso de matar marcianitos. Como a todos. Pues bien, para confirmar que el país sigue adelante en sus aperturas económicas, próximamente se celebrará en la capital rusa **una feria internacional de videojuegos** que llevará por nombre **Supergames Moscow´95**. El evento será organizado conjuntamente por **Blenheim e I.T.E. Exhibitions & Conferences**, tendrá lugar en el **Krasnaya Prensya International Exhibition durante los días 7, 8, 9 y 10 de diciembre** y promete sino revolución rusa, sí al menos originalidad soviética.

¡Habrá que estar pendientes, por si acaso a Sega le da por presentar su Sega Rally 2 en pleno Moscú y tenemos que marcharnos para la estepa!

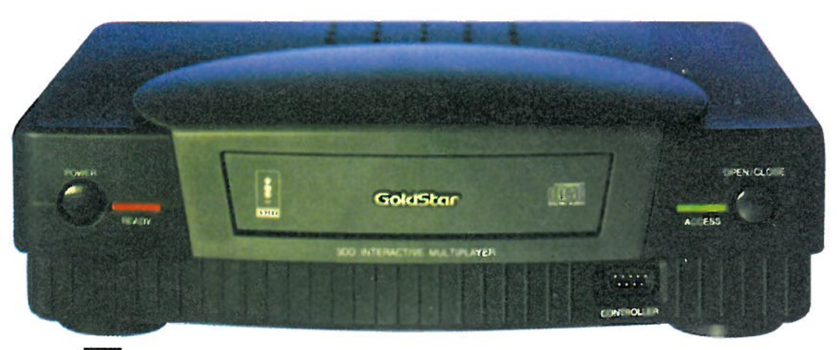
La noticia saltaba a la luz en Londres

Goldstar lanzará su 3DO en España durante el verano

Bob Faber, director de marketing de The 3DO Company, nos adelantó la noticia durante una reunión que mantuvimos en el ECTS. A la pregunta de ¿y porqué aún no tenemos en España un 3DO oficial?, muy sonriente nos respondió: *"ah, ¡pero todavía no sabéis que Goldstar tiene planeado lanzar su licencia 3DO en vuestro país!"*. En cuanto pisamos Barajas nos pusimos al habla con la multinacional coreana: sabíamos que Goldstar disponía de un brillante 3DO, pero no teníamos ni idea de que hubieran decidido lanzarlo con tal urgencia.

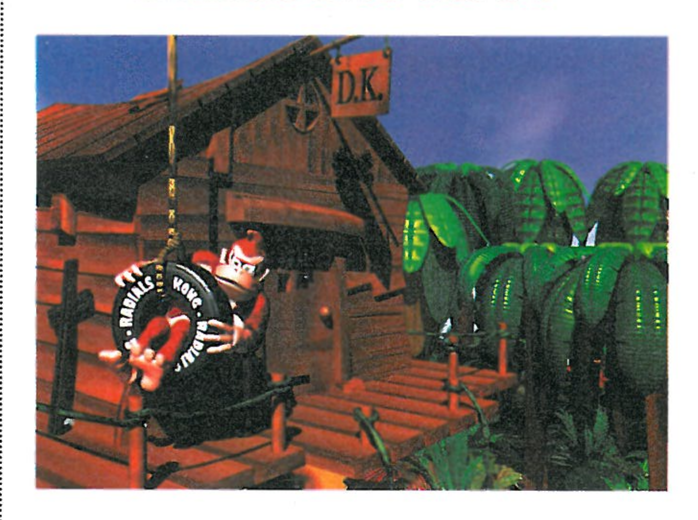
Un equipo de la revista logró contactar con Antonio Rico, responsable comercial de la filial surcoreana en España, quien **nos confirmó las intenciones de Goldstar de tener su 3DO en la calle durante el mes de junio.** Aunque el precio aún no estaba determinado, sí que pudimos enterarnos de que la máquina iba a aparecer en forma de pack, **muy posiblemente junto a Street Fighter II,** uno de los juegos más apetecibles (en Inglaterra se comercializa junto a FIFA Soccer).

Durante los meses que restan hasta junio, Goldstar intensificará sus reuniones con **Panasonic**, -la depositaria de la licencia inicial de 3DO-, para **acordar un lanzamiento conjunto.** La marca coreana ha expresado su deseo de que su 3DO no aparezca en solitario, si bien desconocemos la intención de Panasonic al respecto. En cualquier caso todo parece indicar que ambas consolas estarán en la calle para el verano.



Los premios del pasado ECTS convencieron a todos.

Donkey Kong Country, 3DO y EA grandes triunfadores del 94



En la pasada feria ECTS de Londres, se dieron a conocer **los premios que se conceden anualmente en este evento, en base a las votaciones de la prensa, la industria y los consumidores del sector.** Representando a la prensa española, estuvo nuestra revista hermana MicroManía.

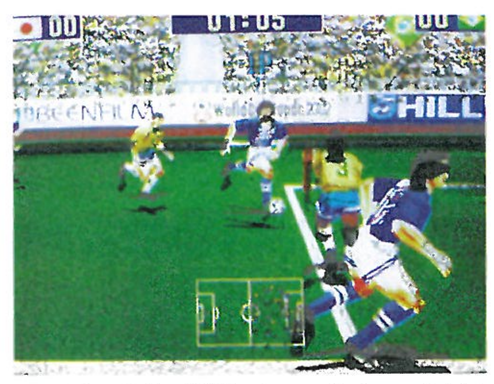
Dentro de los galardones, destaca la concesión del premio como **Mejor Videojuego del Año** a la obra maestra de Nintendo, **Donkey Kong Country**. Por otro lado, **Electronic Arts** fue elegida la **Compañía de Software del Año**, mientras que el premio al **Mejor Hardware** fue a parar a **3DO**.

Además de estas distinciones, que pueden considerarse como las más importantes, también hubo otros apartados:

-Grupo de programación del año: **Bullfrog.**
-Premio al Marketing: **Virgin Interactive Entertainment.**
-Premio a la innovación: **Bullfrog.**
-Juego de Ordenador del año: **Magic Carpet.**
-Nuevo título más original: **Magic Carpet.**

Sega no abandona su investigación en el sector arcade.
Model 3, cada vez más cerca

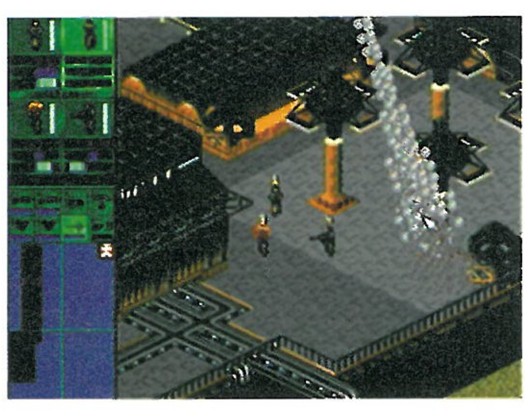
No hay que apresurarse. El afamado Model 2 todavía tiene cuerda para rato. Sin embargo, **ya llegan rumores de la realización de un nuevo soporte de hardware para las máquinas recreativas de Sega**. Desde Japón hay un cierto hermetismo con respecto a este tema, pero se especula con la posibilidad de que **esta nueva placa pueda llevar en su interior el procesador PowerPC de Motorola**, un chip que se está convirtiendo en el objeto de deseo de futuros sistemas, como el M2 de 3DO o el nuevo proyecto de Apple y Bandai. Todo parece indicar que Sega quiere introducir en los circuitos de su Model 3 la más alta tecnología posible, y parece que por el momento, esa alta tecnología pasaçpor el tan mencionado PowerPC.


Virtua Striker ¿El último juego realizado para Model 2?

Aun así, uno de los departamentos más importantes del equipo de desarrollo de Sega, **AM 2**, se encuentra demasiado ocupado en las conversiones para Saturn de los juegos Virtua Fighter 2 y Virtua Cop, como para pensar en estos momentos en nuevas aventuras tecnológicas. De todos modos, sí parece seguro que de aquí a unos meses podremos ver en la calle dos obras tan interesantes como **Virtua Cop 2** y **Virtua Fighter 3.** ¿Serán para Model 2 o para Model 3? Pronto lo sabremos.

Un clásico en 32 bit.
Syndicate se estrena en 3DO





En un futuro el mundo estará organizado en sindicatos. No, no es un alegato político, es la base del argumento de **Syndicate**, uno de los clásicos de los últimos años, cuya versión original fue lanzada en el 93 para PC y Amiga, y que posteriormente ha aparecido para casi todos los formatos.

Ahora llega su conversión para **3DO**, también de la mano del prestigioso grupo de programación **Bullfrog**, y distribuido por **Electronic Arts**, o lo que es lo mismo, **Dro Soft** en nuestro país.

Syndicate siempre ha cosechado grandes éxitos de en todas sus versiones, y se espera que este nuevo "remake" no desmerezca en nada al original.

Acción, estrategía y aventura, para **uno de los grandes títulos de 3DO para este año.**

HABLANDO CLARO

Software para uno, juegos para todos

Vamos a ver, que yo con esto de los juegos para las nuevas máquinas estoy empezando a ver un problema. Resulta que ahora van a llegar los mismos títulos en todos los sistemas. A saber: Primal Rage será versionado en casi todos los formatos, MK III, tres cuartos de lo mismo, FIFA Soccer, otro que tal baila, y hasta Ridge Racer parece que va a tener un hermano en PC. Y así podría seguir con una lista interminable que podría acabar con el amigo Mario campando a sus anchas por los circuitos de SegaSaturn.

Y yo me pregunto: ¿Qué encanto puede tener una máquina en concreto si va a acoger los mismos juegos que las demás? Tal vez muchos de vosotros penséis que esta circunstancia sería, hasta cierto punto, normal. Pues bien, enfocadlo entonces desde este punto de vista: el hecho de que un juego sea lanzado para todos los formatos restaría mucho interés a las máquinas que lo recibieran de rebote; por ejemplo, si Primal Rage se estrena en Jaguar, y cada mes vemos aparecer sucesivamente una nueva versión para PlayStation, 3DO, Saturn, CD-I y Ultra 64, llegará un momento en que el juego ya no sorprenda a nadie.

Claro, que un usuario de 3DO podría decir que también tiene derecho a disfrutar de los programas que tienen las demás máquinas. Es una opinión válida. Pero, ¿no sería mejor que este supuesto usuario de 3DO recibiera en su máquina un juego de lucha diseñado específicamente para su máquina?

Dicho de otro modo, y dejando ya de lado las suposiciones. PlayStation se ha presentado con Ridge Racer, Saturn responde con Daytona, Ultra 64 apuesta por Cruis'n USA y 3DO se decanta por Need for Speed. Perfecto. De este modo, todas tienen sus juegos de coches y además de calidad. Pero, ¿qué hubiese pasado si todas las consolas hubiesen apostado por el mismo título? ¿A que se habría perdido toda la gracia?

No digo que esto sea llevado a sus últimas consecuencias, siempre se puede versionar un buen programa para un par de soportes, pero lo que no es admisible es que las compañias tomen la fea, y vaga, costumbre de repetir constantemente lo mismo para todas las consolas.

¡Señores programadores y distribuidores, que no está de más un poquito de originalidad por un lado, y un respeto a la independencia de cada máquina por otro!.

Manuel del Campo

Por nuestro corresponsal en Japón,
Nicola Di Constanzo

Aventuras en el fondo del mar

Si el mes pasado nuestro amigo Nicola nos envió desde el país del Sol Naciente una suculenta entrevista nada más y nada menos que con el mismísimo Shigeru Miyamoto -creador de Mario y responsable de todo el software para Ultra 64-, no menos interesantes son las noticias que nos ha enviado este mes sobre los juegos más destacados que se están "cociendo" en estos momentos en las principales compañías niponas.

Astal

Sega descubre la nueva "joya" para su Saturn

- Compañía: Sega
- Lanzamiento: Versión Saturn aún sin determinar.

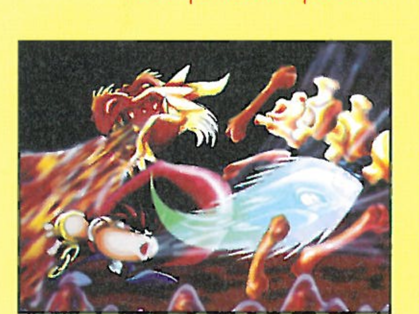


Como podéis apreciar, a pesar de que el juego no se encuentra finalizado aún, el aspecto gráfico de este título es impresionante y demuestra que Astal va a desmarcarse de la trayectoria de los juegos realizados hasta la fecha por Sega.

A pesar de encontrarse aún en proceso de creación sobre papel, la base argumental del juego ya está lista. Siguiendo la línea **Panzer Dragon**, será la secuencia de introducción animada la que ponga en antecedentes de la historia a los jugadores. Historia que, por cierto, cuenta con una base sólida y muy creíble.

El dios **Antowasu** creó un mundo compuesto de joyas y gemas. También creó dos personas: de una gema roja surgió **Astal**, y de la gema verde creó a **Leda**, una agradable chica. Astal está enamorado de Leda y la protege de los agresivos animales creados por Antowasu. Cansado tras crear el mundo, éste se retira a dormir, momento que es aprovechado por **Jelado**, otro dios, para hacerse con el control del mundo.

Este juego, que aún está siendo programado por Sega, se desarrollará en un mundo compuesto por joyas y gemas.



Jelado crea un malvado personaje, **Gaisto**, que recibe la misión de acabar con Astal y Leda. Ésta es atrapada y recluida en una celda bajo el mar. Entonces, Astal decide secar el mar y liberar a Leda, pero Antowasu despierta y culpa a Astal del desastre, enviándolo a prisión a una luna. Tras ello, acaba con Jelado en un duro combate, y se vuelve a dormir. El malvado Gaisto vuelve a secuestrar a Leda, por lo que Astal se enfada mucho, destroza la luna y retorna al mundo de las gemas en compañía de un peculiar pájaro. Después de otros avatares, Jelado vuelve a la vida y se enfrenta a Astal en un combate a muerte, que finaliza con la victoria del joven héroe. Como final feliz , Antowasu despierta y ofrece el planeta a Leda y Astal.



Aquí tenéis a Astal, el protagonista de esta bella aventura que Sega editará dentro de unos meses para Saturn.

El juego se iniciará en el momento en que Leda es secuestrada y queda confinada en un celda en el fondo del mar, por lo que Astal empezará su batalla contra el mal en un mar totalmente desecado y en compañía de su inseparable pájaro. Con un cuerpo tan fuerte como una gema, el protagonista presentará diferentes facciones en su cara según la acción que esté llevando a cabo. Jelado también estará presente, puesto que Astal tendrá que luchar contra las infinitas porciones de su cuerpo.

Por lo demás, y con objeto de centrarse por completo en la acción, la cámara que sigue la aventura realizará zooms, al puro estilo **Neo Geo**, de los momentos más importantes del juego.

Jumping Flash
Vuelve el estilo "Motor Toon" de juegos simpáticos y divertidos



Sony vuelve a traer un poco de aire fresco para su PlayStation a través de un título que se desmarca de los tópicos de la lucha y los coches

- Compañía: Sony Computer Ent.
- Lanzamiento: Versión PlayStation a la venta

Fue uno de los primeros juegos en ser anunciados para la máquina,por lo que lleva ya muchos meses en proyecto. A pesar de ello, ni su apariencia ni su estructura han variado lo más mínimo del original. El juego está lleno de humanidad y muestra una variada y rica gama de colores, lo que le enmarca dentro de la misma categoría que el conocido **Motor Toon GP.**

Tras la fiebre poligonal que veníamos sufriendo los últimos meses, **Jumping Flash** ofrece nuevos aires y cierta originalidad. El protagonista de este juego es **Robit**, una mezcla de conejo y robot que os sorprenderá por su facilidad para moverse. De hecho, ofrece dos fases para el movimiento: de caída y de salto, lo cual permitirá al protagonista saltar por encima de cualquier cosa: edificios, montañas...

El juego, así como la historia, es muy divertido. **Robit** es un exterminador de insectos, cuyo enemigo principal, **Baron Aloa**, se dedica a destruir planetas enviando plagas. En esta ocasión ha puesto insectos en seis diferentes zonas del planeta Paradise, pero únicamente se conocen cuatro de ellas: el área del volcán, la zona del parque de atracciones, las ruinas históricas y la zona de la caverna fría.

Jumping Flash tendrá muchos y variados personajes: **Kaeru-San**, una rana que saltará como tal y atacará con su lengua; **Douroukoji robo**, un robot constructor de carreteras que se dedicará a hacer agujeros en los caminos con su martillo neumático; **Kanibula,** un cangrejo que atacará con sus pinzas y lanzando burbujas; **Crushabee**, una abeja especialista en formar grupos y realizar alguna que otra mortal inyección, y, por último **Kaeru no Oosama**, el rey de las ranas, que tendrá un cuerpo elástico que le permitirá evitar los ataques de Robit.

Como veis, simpatía, ecologismo y mucho colorido para un juego para los más jóvenes.



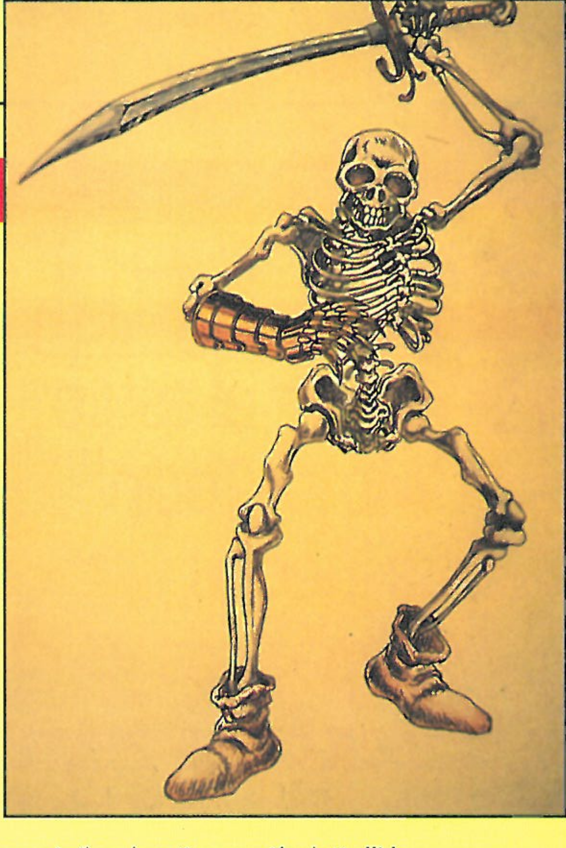
Este es el aspecto que presenta Jumping Flash. Como veis, recuerda ligeramente a Motor Toon GP, y en esa línea, digamos, "juvenil y desenfadada" (por decir alguna cursilería), se mueve también el desarrollo del juego.





Aquí Tokio

El regreso de un clásico



Virtual Hydlide
Llega el rol digitalizado

Sega trabaja en estos momentos en la versión de un clásico japonés: Virtual Hydlide. Como podéis apreciar, el protagonista es un personaje digitalizado, que se moverá por un mundo plagado de magia y brujería.

- Compañía: Sega
- Lanzamiento: Versión Saturn a la venta en Marzo, en Japón

Hace ya diez años que **Hydlide** fue publicado en Japón con un amplio éxito. Por ello, en 1995 **Sega** ha decidido adaptar rediseñarlo, para que su nueva consola pueda presumir...

La historia se desarrolla en un mundo imaginario, en una época fantástica. Gracias a un hada, el reino en que la acción toma lugar estaba protegido de la peste, el hambre y la guerra. Pero un día un soberano de un reino vecino, **Bararis** el hechicero, celoso de la **Princesa Anne**, intentó atacarla. Tras varios fracasos, decidió convertir a la Princesa en tres pequeñas hadas, es decir, dividió la personalidad de Anne en tres partes. **Jim** -es decir, tú-, será el encargado de devolver a la Princesa su reino perdido.



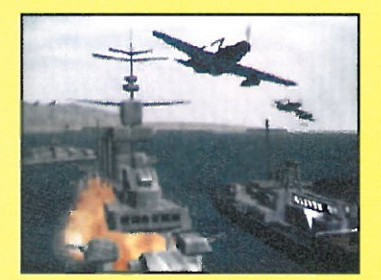
La versión **Saturn**, aún en preparación, será muy similar a la antigua versión de **Hydlide**, aunque recibirá un pequeño toque de rediseño en el tradicional estilo **Virtua de Saturn**. Ello permitirá al jugador participar en la aventura desde diversos puntos de vista: desde detrás, en primera persona o en un estilo de retransmisión de televisión, con el típico movimiento cerca-lejos. Los escenarios, objetos y personajes han sido completamente rediseñados, al tiempo que se ha utilizado gran cantidad de texturas (más de 500) para dar variedad a los decorados y a las diversas localizaciones de la aventura.

A Saturn le gusta volar

Wing Arms
Una recreativa de altos vuelos

- Compañía: Sega
- Lanzamiento: Versión Saturn aún sin determinar.





Este es el impresionante aspecto que presentará la versión para Saturn de la recreativa de Sega , Wing War.

Basado en **Wing War**, el conocido arcade de **Sega**, **Wing Arms** es una muestra de lo que **Saturn** puede hacer con las tres dimensiones. Configurado como un shoot'em up que incluye aspectos que entran en el terreno de la simulación, tampoco se olvida de la estrategia.

El juego presenta dos modos distintos: en el primero de ellos hay que realizar el tradicional tour de misiones (interceptación de convoys, destrucción de barcos, bombardeo de islas...), mientras que el segundo está diseñado para los que gustan de jugar en compañía. Todo ello con el aliciente de poder pilotar verdaderas reliquias de la aviación de la Segunda Guerra Mundial: el británico **Supermarine Spitfire**, el todopoderoso **Mustang** americano o el conocido **Zero** japonés.

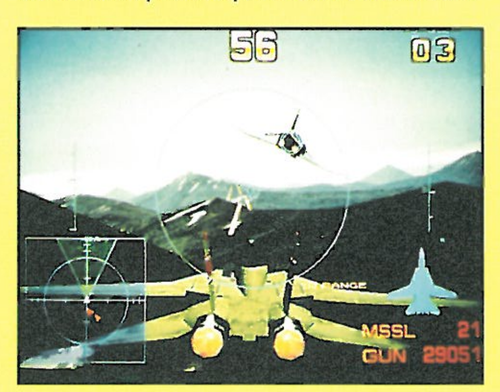


"Air Combat" en versión para Super System 22

Air Combat
Namco relanza su clásico

• Compañía: Namco
• Lanzamiento: Versión Recreativa aún sin determinar

La compañía japonesa ya tiene listas las modificaciones de su nueva placa hardware para recreativas: **System Super 22**. Con una velocidad de proceso más alta, se trata de una especie de actualización sobre la placa System 22, vista/jugada anteriormente en **Ridge Racer**.



Como ocurrió en su día con **Cyber Sled** y **Cyber Commando**, **Namco** ha realizado la correspondiente actualización de **Air Combat**, que ha sido puesta en conocimiento del público en el último **AOU 95**.

Air Combat mantiene todas las características de su predecesor, pero con "pequeñas" mejoras a nivel gráfico: los aviones muestran un espectacular mapeado de texturas y las explosiones son más impresionantes, aparte de que los diferentes terrenos ofrecen mayor cantidad y calidad de detalles. Sin embargo, es bien sabido que en los combates aéreos lo más importante no es el fondo o lo que pueda ofrecer el terreno desde el aire.

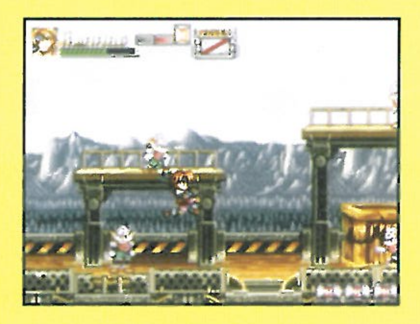
Por otro lado, se incluye un modo de juego "con consejos varios" para los más novatos, y la posibilidad de realizar los famosos **"Dog-fight"** o peleas aéreas en los modos más avanzados.





Namco no para ni un instante en su afanosa búsqueda de la perfección en recreativa. Sus trabajos se están concentrando en estos momentos en una nueva versión de su mítico Air Combat para su nueva placa System Super 22.

Un "plataformas" clásico para PlayStation



Sony quiere demostrar que las 2 dimensiones también son su territorio. Gunners Heaven retoma el estilo clásico de las plataformas y así lo pone de manifiesto.

Gunners Heaven
¡Y a gozar de los sprites!

• Compañía: Sony Computer Ent.
• Lanzamiento: Versión PlayStation en la calle el 21 de abril.

Se ha comentado que la capacidad para los juegos en 2 dimensiones de **Sony PlayStation** no es tan buena como la que muestra para las tres dimensiones. Un tópico del que Sony ha decidido huir con el anuncio de **Gunners Heaven**, un plataformas de corte clásico con mucha acción. En él, los programadores japoneses han decidido dejar a un lado los polígonos, para volver a utilizar simples sprites basados en los tradicionales mapas de bits.

En este juego nos volvemos a encontrar con un imaginario continente llamado **Alhazard** y con la habitual pareja protagonista, **Lucas y Axel**, que debe encontrar la piedra mágica **Walkiria**. Los protagonistas muestran una animación rica en detalles y llena de exquisita suavidad, que no muestra signo alguno de ralentización. Además, haciendo uso del avanzado hardware de PSX, **Gunners Heaven** no mostrará lentitud alguna en la carga del juego.



Reportaje

SATURN despega en Londres

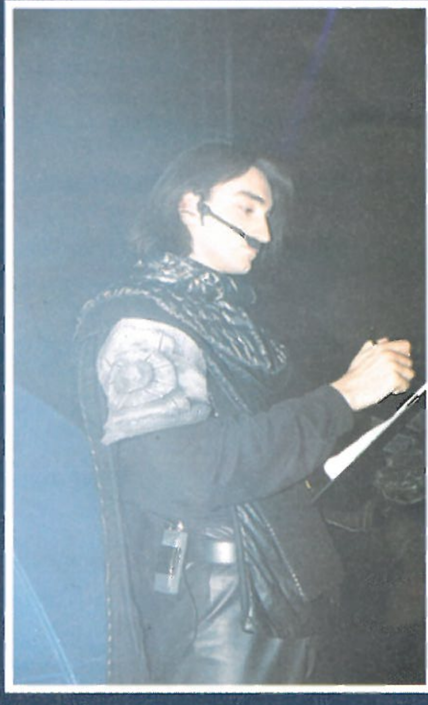
Sega pone en marcha la máquina europea de fabricar sueños

Sega decidió presentar Saturn fuera del recinto en que se celebraba el ECTS. Por aquello de evitar un enfrentamiento directo con su rival, la PlayStation, y aprovechando la cercanía de sus oficinas con el Olympia Hall, la compañía de Sonic se plantó en solitario ante su futuro inmediato.



Estaba muy claro que Sega no nos iba a presentar nada nuevo: conocemos su consola y sabemos cómo funciona, ya hemos disfrutado/alucinado con algunos de los juegos y, desde hace ya un par de meses, nos imaginamos cuál va a ser su precio y su posible fecha de lanzamiento en nuestro continente. Sin embargo, la asistencia a este evento era obligada: al fin y al cabo, gran parte de lo que sabemos de Saturn no pasa de simples suposiciones. Era pues una excelente oportunidad para **confirmar rumores y aclarar posturas, para esclarecer hechos y deshacer malentendidos**, sin olvidar la posibilidad de escuchar a quienes **más saben de la máquina: Sega Europa y su cúpula directiva.**

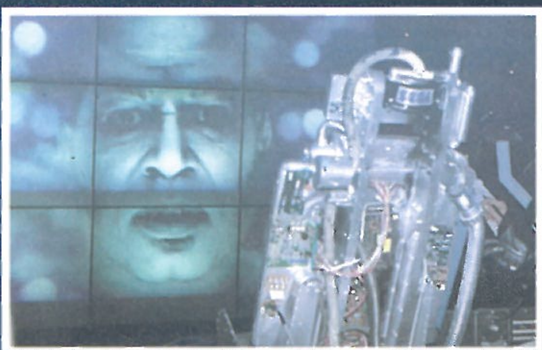




Sega no duda en aprovechar el tirón que personajes populares, como Paul Ross, pueden dar a la presentación de un producto. Su presencia siempre anima y da el toque de espectáculo necesario para dejar impresionado tanto a medios de comunicación como al resto de compañías.



Malcom Miller, director general de Sega Europa, posa para Hitech junto con Paul Ross. A las dos estrellas se les encomendó la vital tarea de presentar Saturn al público europeo.





No fue hasta bien avanzado el día cuando por fin pudimos poner nuestras manos sobre Daytona USA. Tras conocer que la versión allí presentada no se encontraba más que al 70%, nuestra única respuesta fue quedarnos mudos y pensar en lo que AM2 podía llegar a hacer con Virtua Fighter 2.

Sega se lanza al futuro. La sede europea presentaba un hall totalmente cubierto por unas lonas negras, estilo Blade Runner. En su interior se encontraba la **Saturn europea**, la de color negro y logo nuevo, bien situada tras unos asientos posicionados frente a un video wall -pared audiovisual compuesta de varios televisores- que nos hacía presagiar una demostración fuera de lo común. Y así fue. **Daytona USA, Clockwork Knight, Panzer Dragoon, Pebble Beach Golf Links, Virtua Fighter**... los mejores juegos de Saturn desfilaron por la inmensa pantalla, elevando hasta el estruendo el nivel sonoro del pequeño recinto que nos acogía. Simplemente apabullante.

El conductor de la presentación, un conocido **presentador de la tv británica** llamado **Paul Ross**, y **Barry Jaffrato**, director general de marketing de Sega Europa, comentaban mientras tanto las especificaciones de la máquina al mismo tiempo que explicaban lo que Saturn suponía para el mundo del videojuego: una **revolución cualitativa que permitiría a sus usuarios disfrutar en casa con las recreativas más exitosas**. La charla, muy amena eso sí, no fue suficiente para resolver nuestras dudas, sobre todo la de ¿y porqué aún no tenemos la máquina si ya es real para el mercado europeo?

Sega supo rodear la presentación de Saturn de un ambiente de misterio y espectáculo que nos impresionó sobremanera. Con todo, nuestra curiosidad no fue satisfecha: seguimos sin saber cuándo llegará la consola a España.

Tras la presentación formal, fuimos invitados a disfrutar con la consola y realizar nuestra primera toma de contacto con **Daytona USA**. El compacto de **Am2 fue la estrella de la presentación**. Estaba continuamente rodeado de periodistas y visitantes, ávidos de ponerse a los mandos del famoso coche 41.

Otros juegos que pudimos probar fueron Panzer Dragoon, Pebble Beach Golf y Clockwork Night. Pero quizá lo que más llamó nuestra atención fue el **prototipo de tarjeta MPEG para Saturn**. Este **pequeño dispositivo electrónico**, ya a la venta en Japón, permitirá que la consola de Sega pueda **visionar Video CDs** y disfrutar de otras utilidades multimedia.

Una lectura rápida. Y poco más se puede decir. Tan sólo un par de detalles para dejar sentado el reportaje. Uno, que según **Malcom Miller**, el 'boss' de Sega Europa, Saturn representaba un salto increíble sobre lo visto. Y dos, que la consola aparecerá en Europa después de verano con un **precio que rondará las 400 libras (unas 80.000 pesetas al cambio)**.

Reportaje

Nos encanta España

Barry Jaffrato, director general de marketing de Sega Europa

Es uno de los cargos de mayor responsabilidad dentro de Sega, pues de él dependen todos los planes de marketing -incluidos lanzamientos y campañas de publicidad- de los nuevos productos de la compañía japonesa en Europa.



Hi-tech: Malcom Miller, su director general, nos ha comentado que España era un mercado muy importante para su producto. ¿Nos podría explicar cuál es el verdadero alcance y sentido de esta frase?

Barry Jaffrato: *Saturn es muy importante para nosotros, pero es más una cuestión de imagen. Aunque sólo pudiéramos vender 500 unidades (seguro que venderán muchas más) estaríamos contentos. Haciendo una similitud, es como vender un BMW serie 8, sólo se venderán 20, pero dan mucha imagen y eso es lo que importa. Sin embargo, pensamos que hay un mercado muy amplio por explotar para nuestra consola. Y lo vamos a buscar.*

Actualmente estamos desarrollando juegos en español, cualquier juego que necesite traducción, sea de Full Motion Video e incluya voces o textos, lo haremos. España es nuestro mercado favorito.

Ht: ¿Quiere decir que van a traducir todo?. ¿Tendrá alguna influencia sobre el precio final de los productos?

B. J.: Sí, si el software lo necesita. Virtua Fighter o Daytona no precisan traducción, pero Mistery Mansion sí. Puesto que lo necesita, será traducido. Rampo o Wan Chai Connection, en cambio, no saldrán en Europa. Y no, no habrá ninguna alteración sobre el precio, costarán igual para todos los mercados.

Ht: ¿Qué hay del precio de Saturn? ¿Se sabe algo de su fecha de lanzamiento?

B. J.: Aún está sin decidir. El yen está muy fuerte y su posición no nos beneficia, pero nos gustaría que el precio estuviera alrededor de las 400 libras (unas 80.000 pesetas al cambio). De todas formas, es difícil hablar de un precio cuando aún no hemos empezado a montar realmente las máquinas.

Ht: ¿No es un precio alto para definirla como una máquina para jugar?

B. J.: Sí, pero sabéis que la máquina ofrece unos gráficos increíbles y plena capacidad para FMV, de hecho, toda la tecnología que está recogida en esa pequeña caja tiene un precio, y es imposible reducirlo. Hay que pagar por ello. Pero queremos que el precio final sea tan competitivo como podamos. Así que haremos lo posible por mantener el precio lo más bajo posible. Está claro que este mercado está marcado por el precio, tanto

del hardware como del software. Supongo que en Junio o Julio podremos hablar ya de un precio para Saturn.

Ht: ¿Cuál es la posición de 32X en la lista de lanzamientos?. ¿Qué va a pasar con Neptuno?

B. J.: Este verano va a ver reducido su precio gracias a la optimización de los costos de fabricación y al mayor volumen de fabricación. Neptuno puede que sea retrasado hasta el próximo año, aparte de que no podemos aspirar a lanzar todo nuestro producto esta temporada. Además, gracias a la actual reducción del precio de MD 32X, el conjunto MD y MD 32X iba a costar lo mismo que Neptuno. Por lo que realmente no tiene sentido que ésta vea la luz.

Con un costo de alrededor de 2 ó 3 millones de dólares producir un juego en Full Motion Video supone una gran cantidad de dinero

Ht: ¿No cree que una vez que un consumidor vea una Saturn, su interés por 32X desaparecerá?

B. J.: Es como todo, 32X no va a durar eternamente, pero está en nuestro planes para los próximos dos años, hay un gran plan de desarrollo de software. No creo que desaparezca tan fácilmente, de hecho, yo aún tengo mi Mega Drive; creo que no merece la pena deshacerse del hardware antiguo porque siempre habrá algún juego que te llevará una y otra vez a ella. Básicamente, el tiempo que MD 32X vaya a llamar la atención del usuario dependerá de lo que tarde en ahorrar para comprar una Saturn.

Ht: Saturn tiene una especie de aura de innovación técnica, con dos procesadores RISC, proceso en paralelo, un chip de sonido de Yamaha, etc. Tecnología que la máquina de Sony no presenta, ¿qué opina de ella? ¿Cómo ve a Daytona en un cara a cara con Ridge Racer?

B. J.: Bien, me encanta Ridge Racer, pero se me antoja excesivamente sencillo; no hay muchos coches en pantalla, y cuando los hay, baja la velocidad del juego. Daytona es más complejo, con 40 competidores en pantalla y cada uno con su propia inteligencia. Digamos que Daytona es mucho más jugable.

Ht: En el caso de Toh Shin Den y Virtua Fighter nos encontramos con que el título de PSX es verdaderamente impresionante a nivel gráfico. En cambio, Virtua Fighter presenta unos luchadores más poligonales. ¿Cómo se explica ésto?

B. J.: Es cierto que Toh Shin Den es gráficamente superior, pero Virtua Fighter es infinitamente más jugable. Se ha sacrificado el detalle gráfico para ofrecer más velocidad y realismo a la hora de jugar.

Ht: ¿Cómo se presenta la batalla con el resto de máquinas de última generación, ya existentes o anunciadas para próximamente?

B. J.: La máquina de Philips, CD-i, no es competencia para nosotros, a pesar de que juegos como Burn Cycle están muy bien. 3DO podría haber sido un gran rival, pero Panasonic no distribuye software, es sólo un productor y distribuidor de hardware; así que no comprende realmente cómo funciona este sector. Panasonic no tiene la imagen de Sega. En cuanto a Sony, como no desarrollan software (salvo Psygnosis) han tenido que salir a la caza de licenciatarios. Sí, está Namco, hay compañías como Konami, Capcom, etc. Pero Namco y Konami también están desarrollando para nosotros. Es por esto que en principio había muchas compañías anunciadas para desarrollar en PSX y pocas para Saturn. Pero... las compañías programadoras se quedaron sorprendidas con la acogida de Saturn en Japón.

Saturn combina adecuadamente todo lo que hemos aprendido en cinco años de programación.

Ht: No ha citado la máquina de Nintendo, Ultra 64, ¿no les parece un competidor para su máquina?

B. J.: ¿Quién? Bien, ellos no van a estar aquí este año. Cometieron el mismo error en el pasado con el mercado de las 16 bits, esperando siete meses hasta poner su consola en la calle. Resultado: tenemos un 70% del mercado en Europa. ¿Qué más puedo decir?

Creo que la tecnología que ellos poseen parece muy buena, pero no he visto nada funcionando realmente sobre algo que se denomine Nintendo Ultra 64, y no puedo decir si el chipset funciona o no. Me preocuparé de ella cuando llegue, aunque estoy seguro de que tendrán buenos juegos.

Ht: ¿Convertirán todos sus éxitos de recreativa para Saturn?

B. J.: Todos los éxitos. Nuestro banco de pruebas serán los salones de juegos y sus máquinas arcades. Si tienen éxito, tendrán su correspondiente versión Saturn. Vamos a hacer Virtua Cop, Virtua Rally (Sega Rallye), y por supuesto Virtua Fighter 2. También hay un nuevo juego de fútbol llamado World Strike.

Saturn está preparada para unirse a la familia y divertir a todos, como el video o una cadena de alta fidelidad.

Ht: ¿Qué función desempeña o desempeñará la ranura para cartuchos de la parte superior de Saturn?

B. J.: Es para extender los usos de Saturn, pero no te puedo decir su destino. Es un secreto

HT: ¿Qué va a ocurrir con el aspecto multimedia de Saturn?

B. J.: No vamos a lanzar Saturn como una máquina multimedia. Lo que se tiene que saber es: primero, Saturn es la mejor máquina de juegos del mundo. Si hace otras cosas está bien, pero no tenemos que jugar necesariamente con la capacidad del aparato para Video MPEG o PhotoCD. El 90% del mensaje de marketing hablará de una máquina de juegos de nueva generación. Además, hay otras muchas máquinas que aceptan MPEG Video, ¿y a quién le importa?. Es un mercado pequeño, que es útil se te interesan esas cosas, pero nosotros queremos vender la máquina de juegos definitiva.

Oscar del Moral



JAGUAR ya ruge en España

Desde principios del mes de abril es posible hacerse con una Jaguar oficial en este país. Atari ha adjudicado la licencia de distribución en exclusiva de su máquina a la recién creada compañía Final Products, con lo que otra de las deseadas de la nueva generación de consolas empieza a fabricar sueños. Ya va quedando menos.

Todo está listo para el gran zarpazo de Atari. **Las tiendas ya venden Jaguar**, -grandes almacenes incluidos-, el público sabe de las excelencias de **un sistema que promete 64 bits a toda potencia**, y los desarrolladores parecen haberse juramentado para **trabajar sobre un soporte que quiere ir al contraataque.** Perfecto.

Pero para llegar hasta aquí, no todo ha sido un camino de rosas. De hecho, semanas antes de que Atari se decidiera a introducir su consola en España, nadie daba un duro porque Jaguar estuviera aquí.

Lo cierto es que un buen día recibimos la llamada de una compañía de nombre **Final Products**, -filial de **Centroid** y afincada en Barcelona-, quien nos comenta que va a empezar a distribuir en breve la máquina de Atari. Bueno, **la máquina, un montón de juegos y hasta el prometido CD**, que comenzará a caminar a lo largo de mayo.

Desde aquella sorprendente llamada hasta que se produjo la rueda de prensa oficial, medió apenas un mes. Fue en Madrid, a principios del mes de abril. Allí, en tres pinceladas, las diferentes manifestaciones nos dejaron bien claro que, primero, **Atari estaba convencida de que los 16 bits iban a dejar de existir a finales de este año**; segundo, **que su consola no se**

Los juegos que ya están en las tiendas ...y los que estarán en breve.

Al mismo tiempo que la Jaguar, **12 títulos** de envergadura golpearán las calles esta primavera. Por un precio que oscila entre las 8.860 y las 13.750 pts (en función del número de megas) te puedes hacer con uno de estos juegos: ***Crescent Galaxy, Raiden, Evolution-Dino Dudes, Dragon, Bubsy, Zool 2, Hover Strike, Tempest 2000, Cybermorph, Wolfenstein 3-D, Club Drive, Iron Soldier, Vald´Isere Skiing, Kasumi Ninja, Alien Vs Predator, Doom y Checkered Flag***.

Esta primera remesa de juegos está formada por viejos conocidos de la afición, cuyas versiones han obtenido notas muy altas en casi todos los medios especializados. A destacar de entre esta marabunta, para empezar, los ***Doom***, ***Wolfenstein*** , ***Raiden*** y ***Alien Vs Predator***. Nos han hablado también muy bien de ***Dragon***, el cartucho de Virgin y Bruce Lee, y del ***Vald´Isere***, que hace poco salió en SNES y causó muy buena impresión. ***Club Drive*** y ***Checkered Flag***, por su parte, se han encargado de sembrar el germen de una nueva generación de juegos de coches en busca del polígono perdido. Y el resto, aunque algo desfasadetes en tiempo, seguro que no defraudan al personal que anda buscando nuevas emociones.

Hasta aquí lo conocido, vamos, lo que lleva un tiempo a la venta en Estados Unidos. En breve asistiremos al lanzamiento de una segunda remesa cuyos títulos, más agresivos y atractivos, prometen romper con todo. De esta generación formarán parte:

Fight For Life: Atari. Un juego de lucha en 3 dimensiones digno heredero de las consignas Virtua Fighter. Tecnologías de última generación para un juego de lucha a la medida de la Jaguar.

Rayman: Ubisoft. Fenomenales gráficos, excelentes sonidos y endiablada jugabilidad para un juego de plataformas que iluminará el genero más trillado del universo.

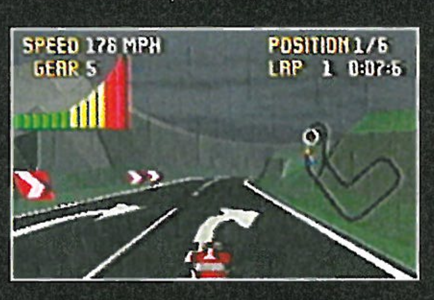
Super Burn Out: Virtual Experience. Velocidad a tope sobre motos de gran cilindrada y enorme tamaño. 8 circuitos diferentes para uno o dos jugadores simultáneos.



Fight for Life. (Atari)



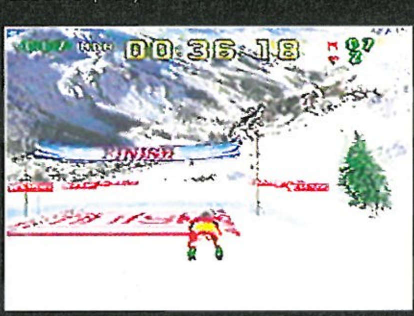
White Men Can´t Jump. (Trimark)



Chekered Flag. (Atari)



Club Drive. (Atari)



Vald' Isere Ski. (Atari)



Alien vs. Predator. (Atari)

White Men Can´t Jump: Trimark. Versión experimental del film 'Los Blancos no la saben meter' que os invitará a jugar basket callejero en 3D, zooms a tope y mucha, mucha marcha.

Soul Star: Core Desing. El clásico para Mega CD rejuvenecido para la ocasión en Jaguar. Acumula ahora más acción, incluye importantes mejoras y, lo que es más importante, no se corta a la hora de disparar a los invasores espaciales.

Ultra Vortex: Beyond Games. Muy en la línea Mortal Kombat aunque de gráficos más fantasiosos y hasta un código para limitar el exceso de sangre. 8 luchadores a tortas para ganar un torneo al que apodan mundial.

Power Drive Rally: Time Warner. Dicen que es la versión más intrépida de este juegazo de coches que ya hemos visto en 16 bits. Que tiene 6 coches, 48 tramos y un copiloto que informa de curvas y estado de la carretera. Sólo nos queda saber si finalmente se llamará Power Drive o Huge Rally, como hemos visto por ahí.

Cannon Fodder: Virgin. El equipo de Sensible, que ahora se ha metido a batallitas y escaramuzas y no quiere dejar títere con cabeza. Otra versión mejorada de un clásico de bastante éxito.

Double Dragon V: Williams. Apuntad algunos números. 4 niveles de juego, 10 escenarios de batalla, 12 personajes y 15 melodías distintas. ¿Se puede pedir más para luchar como Dios manda?

Flashback: U.S. Gold. Otro de los reconocidos pasa factura al Jaguar. Lo que sale es un aventurón genial que extrae lo mejor de un más que brillante argumento.

Phear: Atari. La revolución en puzzles. Más de 65.000 colores en pantalla, 70.000 polígonos por segundo y muchas formas geométricas que os traerán (y a vuestro coco) por la calle de la amargura.

Pinball Fantasies: 21ST Century. Para entusiastas del pinball y fanáticos del bumper. No hay nada más real, no hay nada más espectacular en mesas de petaco.

Off Road Rally: Time Warner Interactive. Un exigente simulador de rallys en 3D que os enfrentará a las pruebas más duras que un todoterreno pueda imaginar.

Sensible Soccer: Telegames. Sobran los comentarios. El mejor juego de fútbol de todos los tiempos, el más adictivo, el más sensible, el que no te puedes perder.... ahora también en Jaguar.

había quedado obsoleta en ningún caso; y tercero, **que la mayor baza que podía jugar Atari en este momento con Jaguar era, además de su tecnología, el precio: la realidad es que** una Jaguar se puede conseguir en este momento a **39.999 pts.** en cualquier tienda, sin juego y con los controles justos.

Esta cifra fue adoptada tras unos cuantos tira y afloja que **a punto estuvieron de dar al traste con la negociación.**

Con todo, el esfuerzo ha merecido la pena. Aún sin saber cuál será el precio final de sus grandes competidores, es evidente que Jaguar tiene mucho ganado. **El precio, la verdad, nos parece asequible.**

Además de la consola, Final Products pondrá a la venta **una buena cantidad de software**. Sus precios, entre las **8.860 y las 13.750 pts**, según el número de megas de la placa.

Una vez hechas las presentaciones, y para los que no estuvieron al loro de números (y suplementos) anteriores, hinquemos ahora el diente en **las posibilidades técnicas de la consola.**

Jean Richen -encargado de marketing en Europa-, decía que la máquina no había quedado obsoleta y lo cierto es que, más allá de componentes, procesadores y velocidades, Jaguar va a tirar de un concepto que ahora mismo casi nadie se plantea: **la versatilidad.**

La máquina de Atari pone al alcance de los más avezados una serie de posibilidades que van más allá de los consabidos cartuchos, CD's y demás juegos.

Así, Jaguar **os permitirá conectaros a un modem, a una televisión por cable y a redes locales.** En principio todo queda para compartir juego y consola con otros amigos, pero es muy posible que dentro de un tiempo alguien se anime a crear canales de televisión, -estilo el Satellaview de Nintendo- o bases de datos en las que obtener información, (creemos que ahora mismo hay alguna disponible).

Y ya que hemos hablado de **periféricos**, dos cosas. Una, que el **Jaguar Voice Data Communicator**, de Phylon Communications, permite jugar y hablar al mismo tiempo, vía teléfono, y gracias a un headset que incluye el cacharro. Y dos, que estos momentos se encuentra en desarrollo el **Atari Virtual Reality Headset**, unas gafas virtuales creadas en colaboración con Virtuality Group, cuya fecha estimada de salida serán las navidades de este año. Serán las primeras gafas virtuales para una consola doméstica.

Si bien Jaguar parece no querer combinar con la palabra «multimedia», sí parece querer hacerlo con «versatilidad». Esta máquina permitirá la conexión a un modem o a una línea de TV por cable, o incluso se le podrán adaptar unas gafas virtuales.

Final Products confía en esta versatilidad, en los periféricos, en el procesador **MultiRisc de 64 bits** de la Jaguar, en los juegos que están a la venta, en los que vienen, en el CD y, sobre todo, en un precio sin condiciones, para **irrumpir con fuerza en un mercado que está más abierto que nunca a cualquier posibilidad.** La compañía catalana tiene claro que van a romper y que, cueste lo que cueste, que se preparen los demás, que **la Jaguar ya ruge en España.**



Asómate al futuro

Sam Tramiel, -CEO (algo así como el jefe) de Atari Corporation-, dijo lo siguiente cuando se le increpó sobre el futuro del Jaguar: "Estamos trabajando con más de 200 desarrolladores para dotar de una gran variedad de software a los 64 bits de la Jaguar en 1995. La poderosa tecnología de nuestra máquina es capaz de manejar populares juegos de recreativa como Primal Rage, o proporcionar la velocidad y gráficos necesarios para crear nuevos juegos como Batman Forever o The Realm Fighters."

A juzgar por nuestras noticias, debe ser así. Las cuatro primeras apuestas con olor de futuro no son precisamente moco de pavo. Vamos, para empezar se está trabajando en una versión **Primal Rage** de auténtico escándalo. **Time Warner Int.** se está encargando de llevar esta batalla por el dominio del mundo prehistórico a un cartucho que desde ya se presume espectacular.

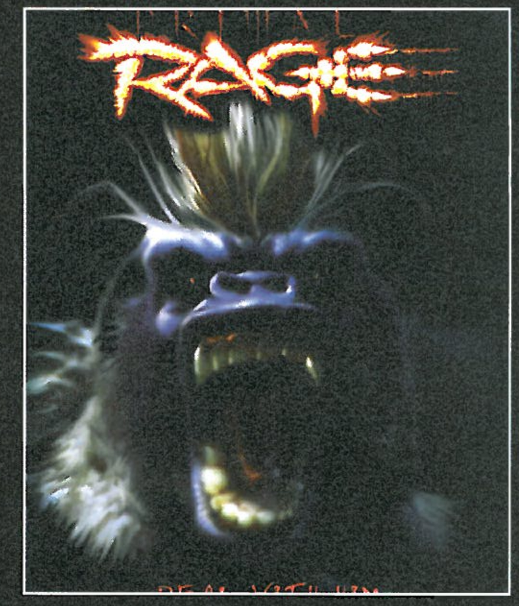
El segundo bombazo se llama **Creature Shock.** Es la conversión de una pasada espacial editada por **Virgin** y confeccionada por el hábil grupo **Argonaut Software.** Salió hace tiempo en PC CD Rom y nos proponía todo un viaje por el interior de un increíble planeta-monstruo cargado de bichos. El juego aparecerá tan sólo en versión CD.

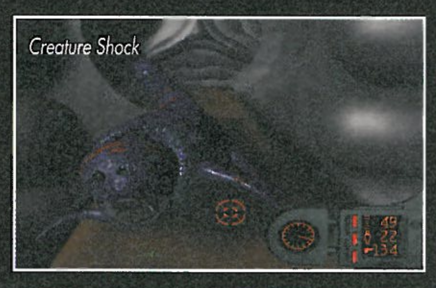
Más, por menos. **Batman Forever.** Algo tenéis de este futurible en el reportaje sobre los juegos de Acclaim. BF está basado en la película de la **Warner** cuyo estreno está previsto para este verano. En el juego adoptaremos el papel de Batman y nos enfrentaremos a los rivales de costumbre, Two Face y Riddler, en compañía del inseparable Robin.

Otro de los previstos, y cuarto en el ranking, es **The Realm Fighters.** Se trata de un juego de lucha que emplea la última tecnología en imagen digital y se vale de actores reales, y algunos muy conocidos, para colocarse al nivel de los grandes monstruos del combate. 25 participantes, 30 escenarios diferentes y reminiscencias del gran Mortal Kombat completan lo que seguro será el juego más despendolado para Jaguar.

Las últimas apuestas se han conocido hace muy poco, y ni siquiera se sabe con certeza cuando van a estar disponibles. Pero podemos citar algunos ejemplos: **Electronic Arts** llevará a cabo otra versión del archiconocido y vendidísimo **FIFA Soccer**, mientras que Atari está a punto de concluir la versión del título de Acclaim, **NBA Jam Tournament Edition,** y **Conan**, un juego de espadas, brutos, héroes y otras calañas variadas que colocarán al beat'em-up a la altura que la Jaguar demanda.

Así se escribe el futuro de Jaguar.




Creature Shock


Creature Shock

A Jaguar también le "sube" el CD

Lo que le faltaba a la Jaguar, **una unidad de CD**, acaba de ser lanzado en Europa por Atari, aunque a España llegará durante el mes de mayo. Final Products se ha decantado por colocar al "periférico" el mismo precio que la consola, **39.999 pts**, de forma que el conjunto no superará las **80.000** pts.

A estas alturas el CD parece haberse convertido en la panacea de las nuevas máquinas. El disco compacto promete futuro, ¿costes bajos? e infinitas posibilidades de uso. ¿Qué más se le puede pedir a un formato capaz de **manejar imágenes digitalizadas, secuencias de vídeo en movimiento y pistas de audio con calidad CD?**



La unidad CD de Jaguar permite el acceso al cartucho, con lo que no tendrás que retirar el add-on para jugar a otra cosa. Incorpora un **lector de doble velocidad** (como Saturn o PlayStation) en el que cargar discos de 790 megabytes de capacidad con una velocidad de transmisión de datos de 352.8 K/segundo. Al estilo de CDi y su fantástico cartucho de video digital, el CD Jaguar incluye **MPEG**, con lo que están garantizadas **las mejores películas en vídeo CD y, por supuesto, el FMV (Full Motion Video).**

Una peculiaridad de este CD, que diferencia a esta plataforma del resto, es el **Virtual Light Machine**. Para que os hagáis una idea de cómo funciona, pensad en algo así como un caleidoscopio sólo que con movimiento y, encima, acompasado con la música. La opción está pensada para entretener al personal mientras escucha cualquier CD musical y presenta en pantalla trazos luminosos, muy cañeros, que siguen el ritmo de la música y que, además, varían en dibujos y colores con sólo pulsar un botón.

En cuanto a los juegos para CD, en este momento hay 4 ó 5 disponibles. Entre ellos, títulos como **Blue Lightning** o **Soulstar**, ambos programados por **Atari**. Pero está previsto que antes de terminar el año aparezca un buen número de juegos (**Creature Shock, Battlemorph, Demolition Man**...) que aseguren la subsistencia del CD. ¿Los precios? Pues parece que moderados. Unas **11.000 pts por compacto.**

Todo salió como estaba previsto en la presentación europea de Sony en el ECTS de Londres. Esperábamos espacio y Sony dio espacio: su stand ocupaba casi la cuarta parte del recinto. Esperábamos espectáculo y Sony ofreció pantallas enormes, recreativas, competiciones... Esperábamos profesionalidad y Sony actuó con rigor: dossieres por todas partes, desfile de personalidades... Esperábamos un boom y Sony nos preparó un bombazo.

Fue la reina, por tres días, de Londres

PlayStation descubre Europa

Esperábamos que Sony barriera en el ECTS, -la feria europea del videojuego-, y **nuestros presagios se cumplieron.**

El stand, montado muy al gusto yankee, destacaba sobre el resto como un Porsche 911 Cabrio destacaría de entre un montón de Fiat Punto. **Grandes columnas, paneles con dibujos de los grandes protagonistas del software PlayStation (Tekken, Starblade, Ridge Racer), una buena ración de monitores y un colega armado de micrófono que no cesaba de invitar al público a descubrir las excelencias de la súper máquina,** se nos antojaron suficientes motivos para que el personal no se pensara dos veces lo de retozar alegremente por allí.

Ni idea del dineral que pudo costar el despliegue, pero como dijo el propio **Chris Deering, presidente de Sony Computer Europa,** *"hemos dado a la gente simplemente lo que esperaba. Sony no se puede andar por las ramas con estas cosas."*

Las ramas se quedaron pequeñas. El pasmoso espacio que Sony dedicó a su máquina reservaba también unas cuantas sorpresas. Una de ellas, por ejemplo, **la presencia**



Animado ambiente en el stand de Sony. Ni uno sólo de los asistentes al ECTS podía dejar de pasar por allí. Había espectáculo y eso siempre atrae.



Cerca de 50 PlayStation permitían saborear in-situ las delicias de Ridge Racer, Tohshinden, Tekken, Starblade y Motor Toon. ¡Vaya despliegue!

de una recreativa Ridge Racer que llamaba poderosamente la atención de los curiosos, y además sonaba de lo lindo. Y otra, la mejor, **las cerca de 50 PlayStations** resguardadas por una caja de cristal que hacían las veces de perfecta carta de presentación del producto. Aquel que quisiera saborear las mieles de la nueva tecnología tenía en **Tekken, Ridge Racer, Motor Toon, Tohshinden** y **Starblade** un completo menú listo para su degustación.

A pesar del despliegue mostrado en la presentación oficial de PlayStaton en Europa, nadie habló ni de precios ni de fecha definitiva de lanzamiento en España

En la trastienda de Sony.

En el centro de todo este meollo, un poco más atrás del podio en el que tenían lugar las competiciones preparadas por Sony, había una especie de sala dispuesta para **charlar tranquilamente con distribuidores y otros VIPS** que se habían dado cita en el stand. Un pequeño bar y otro par de máquinas recreativas, una de **Ridge Racer a triple pantalla y otra de Primal Rage,** alegraban el ya de por sí distendido ambiente.

La gente vestía corbata, los relaciones públicas cumplían su función y el presidente de Sony Computer Europa iba de mesa en mesa comentando vaya usted a saber qué con los distribuidores elegidos para cada país del continente.

Allí **pudimos confirmar que Columbia TriStar iba a encargarse de la PS en España,** allí divagamos sobre posibles precios para la máquina, y hasta de packs y allí también reafirmamos nuestras dudas sobre la fecha de lanzamiento definitiva de la máquina. ¡A esta gente no hay quien le saque un dato, caray!



Dos recreativas de Ridge Racer atraían aún más hacia el stand a un público alucinado ya de por sí con el espléndido enfoque que Sony dió a la presentación de su máquina.

La competencia le puso la situación demasiado favorable a Sony. El patio no andaba revuelto. Sega había elegido sus propias oficinas para presentar su Saturn, de Ultra nadie-sabía-nadie-contestaba y el resto de máquinas, Jaguar, CD-i o 3DO lo intentaban, aunque sin tirar más cohetes de la cuenta.

Las grandes compañías de software europeas casi al completo, alucinaban con la potencia de Sony y lo único que se comentaba por allí era algo parecido a *"Sony ha triunfado, se ha llevado la feria de calle"*.

Ahora, eso sí, queda por librar una batalla bien distinta. Los tres días de ECTS sólo fueron un espejismo comparado con lo que espera, si todo sigue su cauce, después del verano. La competencia dentro de un par de meses será atroz y todos nos someterán a un bombardeo contínuo de imágenes, precios y buenos juegos.

Una noche tuvo lugar una cena española.

Allí, **entre los con altos cargos de Sony Computer, miembros de Columbia TriStar y encargados de tiendas y grandes almacenes hispánicos, y la prensa especializada** pareció fraguarse el destino de PlayStation en España. Encantados con lo visto, los distribuidores exigían precio, hablaban de número de unidades y se picaban por la presencia o no de un pack que elevara las ventas. Muchas reuniones de ese tipo (esperemos que no tan encrespadas) quedan aún por librar hasta septiembre. Los detalles, que es donde tiene que verse cómo funciona una maquinaria de marketing tan exigente, aún están por confirmar. **Y hasta que no esté todo completamente a punto,** la máquina esperará en algún almacén a que el público decida... ¡invadirlo!

Los grandes hablan sobre PlayStation

• *"El mercado espera que el lanzamiento de PlayStation sea fructífero y Sony continúe en la brecha. De momento parecen tenerlo todo atado, en lo que concierne a hardware, calidad de software y resolución global. **Estoy convencido de que pueden lograrlo.**"*

Tim Chaney, Virgin

• *"El nivel general de sus prestaciones es tan rápido que **deja atrás al Pentium** y aventaja en potencia a otras máquinas de uso exclusivo para juegos"*

Archer Maclean

• *"Nuestros programadores parecen **dispuestos a vender su alma al diablo por la oportunidad de colaborar** en la creación de uno de estos 'monstruos" (por los juegos de PS-X), y a juzgar por el auge de la industria, los jugadores parecen también dispuestos a ser dueños de uno de ellos. **La creación de juegos** extraordinarios **resulta aún más divertida** en una consola de la calidad de PlayStation."*

Fergus McGovern, Probe Software

• *"Sony ha creado una consola de juegos sin interferencia de modelos pasados, y ha conseguido un **producto adecuado para programadores y jugadores.** No hay nada que retocar."*

Peter Molyneux, Bullfrog

• *"...Pero las características técnicas no son lo único que impresiona al consumidor. Ahí están los juegos: **Sony se ha asegurado el apoyo de los cerebros más creativos** y los principales distribuidores del mercado, garantizando la producción de títulos de calidad que harán del potencial de PlayStation una realidad."*

Rod Cousens, Acclaim



Fue para nosotros un placer charlar con el presidente de Sony Computer para Europa. Chris Deering es un hombre afable que tiene ante sí el reto de su vida: vender PlayStation en un mercado crítico y, es posible, sin preparación. Enfundado en mil reuniones, declaraciones y otras historias algo más ocultas, este señor de aspecto rejuvenecido pese a las canas de la experiencia, sacó un rato de la manga para explicarnos cómo van las cosas en el mundo PlayStation y cuánto tendremos que esperar para disfrutar de la máquina en España. Con ustedes, Chirs Deering, en exclusiva para Hitech.



Chris Deerein -izquierda-, posa junto a nuestro Director Adjunto, Juan Carlos García, autor de la entrevista.

Entrevista con Chris Deering, presidente de Sony Computer Entertainment Europa

Deering: "Confíamos en vender 1.000.000 de PlayStations en Europa"

Hitech: ¿Qué respuesta espera Sony del mercado español con respecto a su PlayStation?

Chris Deering: En el E.C.T.S. tuvimos la suerte de entrevistarnos con muchos clientes españoles y la respuesta que hemos recibido de ellos ha sido muy positiva. Tras el rotundo éxito del lanzamiento de PlayStation en Japón, tenemos mucha confianza en los resultados de nuestra consola en España.

Ht: ¿Puede adelantarnos la fecha definitiva de lanzamiento de PlayStation en España?

CD: Tenemos previsto el lanzamiento en España de PlayStation para finales del verano de 1.995. Desgraciadamente, no podemos confirmar la fecha con más detalle.

Ht: ¿Y el precio?

CD: Hasta el momento, Sony Computer Entertainment Europe no ha dado a conocer ningún precio de venta recomendado para PlayStation en nuestro continente. Sin embargo, su precio en Japón es de 39.000 yens (unas 50.000 pesetas) y esperamos que en Europa ande cerca de esa cifra.

Ht: ¿A qué precio se venderán los juegos para su máquina?

CD: Aún no se han anunciado los precios de venta al público de los juegos, pero sin duda van a bajar al ritmo que marque nuestra estrategia de presentar la mejor relación calidad-precio a nuestros consumidores. En cualquier caso, no es probable que superen el precio de los nuevos cartuchos para 16 bits.

Ht: ¿Cuántas unidades pretenden vender en España desde su lanzamiento hasta fin de año?, ¿y en Europa?

CD: Todavía no tenemos decidido qué cantidad de unidades vamos a poner a la venta en España. Por lo que se refiere a Europa, confíamos en vender 1 millón de unidades de hardware en los 12 meses siguientes a su lanzamiento.

Ht: ¿Cómo ha funcionado de momento la consola en Japón? Algunas fuentes apuntan que el nivel de ventas de PS está por debajo del de la Saturn.

CD: Es cierto que durante el primer mes de su lanzamiento en Japón, Saturn se vendió ligeramente mejor que PlayStation, pero en este momento nuestro volumen de ventas se mantiene al mismo nivel, mientras que el de Saturn ha decaído.

Ht: Por cierto, todo el mundo anda comparando PS con Saturn. ¿Usted cree que se va a establecer una feroz batalla en el mercado

por imponer alguna de las dos máquinas?

CD: Esperamos sostener una feroz batalla con Saturn, pero confiamos en que a estas alturas ningún otro sistema de videojuegos pueda superar a PlayStation.

Ht: ¿De qué va a depender el éxito de los nuevos formatos: el software, el precio?

CD: El éxito de cualquier formato nuevo depende en gran medida de que el software correspondiente tenga un alto nivel de calidad a un precio razonable. PlayStation se caracterizará precisamente por eso.

"Sí, Sony PlayStation es ante todo una máquina de juegos y será lanzada como tal."

Ht: Es de suponer que PlayStation no sea compatible, o sea que no se pueda jugar con un juego japonés en una máquina europea, ¿estamos en lo cierto?

CD: Sí, los programas se van a producir con la vista puesta en un mercado concreto, de modo que el manual y todo el embalaje aparezcan en el idioma adecuado para el usuario. En este momento, hay tres sistemas incompatibles en el mercado mundial. Uno para Japón, otro para Europa y otro para USA.

Ht: ¿Supone el lanzamiento de PlayStation que la división de software para 16 bits de Sony -Sony Electronic Publishing- va a dejar de trabajar en Super Nintendo o Mega Drive?

CD: Actualmente, Sony Electronic Publishing Ltd. está vendiendo todavía algunos títulos de Super Nintendo y Mega Drive, pero por supuesto en el futuro nuestros esfuerzos se centrarán en PlayStation.

Ht: ¿Cuáles serán los juegos insignia de PlayStation?

CD: Esperamos poder ofrecer unos cuantos títulos de primera calidad en el momento del lanzamiento, como por ejemplo Tekken, Ridge Racer y Battle Arena Toshinden.

Ht: ¿Habrá Super Street Fighter II (versión film) y Mortal Kombat III en PlayStation?

CD: Sí, tanto Mortal Kombat 3 como Street Fighter II the Movie saldrán en PlayStation.

Ht: ¿Será Sony Japón la encargada de fabricar todo el producto para PlayStation?

CD: Sí, Sony Japón se va a encargar de la fabricación y publicación de todos los productos japoneses destinados a PlayStation. En Europa, los licenciatarios podrán publicar sus propios títulos si así lo desean. Para sus procesos de fabricación en nuestro continente, PlayStation utiliza discos negros PAL de software interactivo patentados por Sony y producidos únicamente en nuestra factoría de Austria.

Ht: ¿Son las recreativas tipo Ridge Racer la piedra de toque de los nuevos juegos, especialmente en PlayStation?

CD: Ridge Racer en PlayStation es una conversión casi idéntica a la recreativa original. La similitud entre las dos versiones es una prueba de las capacidades de la nueva máquina. Por otro lado, juegos como Tohshinden, un producto original, también demuestran la enorme potencia de procesamiento de imágenes 3D de PlayStation.

Ht: ¿Qué clase de acuerdos de colaboración tienen firmados Sony y Namco?

CD: Sony Computer Entertainment y Namco están colaborando estrechamente en una serie de proyectos, cuyas principales características daremos a conocer a su debido tiempo.

Ht: Por cierto, hemos oído que Namco está desarrollando juegos para recreativa sobre una placa denominada System 11. Dicen que se trata de arcades un paso por detrás de las grandes máquinas pero que, al estilo TITAN de Saturn, su código es fácilmente traspasable a PlayStation. ¿No cree usted que esta fórmula impediría la realización de grandes juegos en PlayStation?

CD: La tarjeta System 11 de Namco está basada en el juego de chips de PlayStation. Por tanto, las conversiones a esta consola de las recreativas programadas para dicha tarjeta resultarán muy sencillas. Además, Namco está utilizando una tarjeta System 22 para programar sus recreativas. Un buen ejemplo de ello es Ridge Racer.

Ht: ¿Ha establecido Sony controles para contrastar la calidad de los juegos que van a aparecer?

CD: Estamos ampliando nuestras instalaciones de prueba de juegos para garantizar la máxima calidad en todos nuestros programas.

Ht: ¿Puede decirnos cuáles serán los primeros juegos que aparezcan en España para PlayStation?

CD: El orden exacto de lanzamientos todavía está pendiente de confirmación, pero ciertamente Ridge Racer y Battle Arena Tohshinden estarán entre ellos.

Ht: ¿Con cuántos desarrolladores cuenta Sony actualmente?

CD: Hay más de 300 programadores trabajando en este momento en títulos para PlayStation.

Ht: ¿Es cierto que ya se está trabajando en una segunda generación de PlayStation?

CD: Sony Computer Entertainment está totalmente centrada en el lanzamiento de la versión uno de PlayStation. No existe ningún otro sistema.

Ht: Ultra 64 o Saturn, ¿a cuál de estas máquinas es más rival?

CD: Creemos que las dos compañías tendrán sistemas competitivos disponibles en el mercado y no subestimaremos a ninguno de ellos. Sin embargo, confiamos en que de momento ningún otro sistema supere al nuestro. Ciertamente, no hay ninguna CPU de 64 bits superior al rendimiento global del sistema PlayStation.

Ht: ¿Está previsto crear Sony Computer España?

CD: Sí.

Ht: ¿A qué tipo de público va dirigida su máquina?

CD: Vamos a dirigir la PlayStation simplemente a los "jugones". De cualquier edad, cualquier sexo, si les gustan los juegos estarán entre nuestro público.

"Estamos ampliando nuestras instalaciones de prueba de juegos para garantizar la máxima calidad en todos nuestros programas."

Ht: ¿Desechado el concepto multimedia para PlayStation?, ¿la idea de Sony ha sido crear una máquina sólo para jugar?

CD: Sí, Sony PlayStation es ante todo una máquina de juegos y será lanzada como tal. Sin embargo, esto no significa que no pueda ofrecer las mismas prestaciones que las máquinas de nuestros competidores.

Misión: Salvar La Tierra... de inundaciones

Comando Tierra



¿Otro juego de naves espaciales e.invasores alienígenas? ¡Mmmm! Nos parece que estáis un poco equivocados. Las primeras imágenes de **Comando Tierra enseñan naves espaciales**, mejor dicho, un bonito y enorme transbordador al estilo Enterprise, y bonitas perspectivas del planeta, pero nos da la impresión de que **los enemigos no son precisamente marcianos.** Dice el presentador del telediario que inicia el juego, que la Tierra está sumida en una crisis ecológica, que los Polos se están derritiendo y que hay que enviar a alguien a la zona de peligro para qué averigüe qué demonios pasa. Y lo que pasa es que **os encontraréis a bordo de una nave con misión salvar la Tierra**, en pantalla **gráficos explosivos también mezcla de vídeo digital y FMV**, y como remate una carga de sprites que no tendrá nada que ver con lo mostrado en juegos como Litil Divil o Mutant Rampage.

El lanzamiento de este ecológico compacto está previsto para **después del verano** y llegará traducido al castellano, para que disfrutéis a tope de un arcade que promete ratos geniales.

Llegan más refuerzos para CD-i

Chaos Control fue sólo el principio. La pasada edición del ECTS demostró a todos los que nos dimos cita en Londres que Philips tiene muy claro que su máquina también juega y que esto, el despliegue CD-i, no ha hecho más que comenzar. Hitech ya sabe cómo serán esos juegos, de qué van y hasta la fecha de su aparición.

Viaje al paraíso de la mano Hulk Hogan

Thunder in Paradise

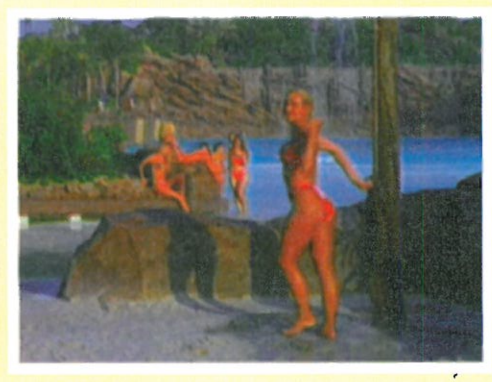
Interacción, disparos, FMV a tope, deliciosas chavalas remojando sus cuerpos en playas paradisíacas y la figura de Hulk Hogan. El cóctel se llama **Thunder in Paradise**, es la versión de un film de serie B conocido allá por los USA y es, posiblemente, uno de los compactos más espectaculares de Philips.

El argumento rezuma tópicos por los cuatro costados, pero ¿a quién no le gustaría formar parte de un temible equipo que lucha por la paz en medio del buen ambiente de las soleadas playas de California, y más si encima está comandado por **Hulk Hogan**? Pues eso, que si te tira el venón gracioso, el hilo de la historia te encantará. Pero ¡ay amigo!, si además te van las imágenes de vídeo CD, **Thunder in Paradise** tiene preparado unas que te pegarán a la pantalla durante mucho tiempo.

El juego es, básicamente, una película interactiva que llegará en versión original, -o sea en inglés-, antes del verano. Será otra apuesta para calibrar **la fuerza del FMV y las imágenes Video CD.**







Dead End

En juegos de coches, a la altura de los mejores





En el número anterior ya comentamos algo sobre **este juego de coches**, una especie de panacea motorizada que, según la propia Philips, **eclipsaría a los mismísimos Ridge Racer o Daytona USA.** Nosotros, escépticos de pro, manifestamos nuestras dudas al respecto y hasta volcamos nuestro dudoso sentido el humor sobre el tema. Pero, mire usted por dónde, acaba de llegarnos un compacto con imágenes del juego que ha hecho que -una vez más-, tengamos que tragarnos nuestras palabras.

Dead End, -al menos acertamos con el nombre-, **desparrama velocidad, buenos trazos gráficos y hasta originalidad en el planteamiento.** Vamos, que **tiene una pinta impresionante.**

En el juego de **Philips Media** parece que no hay que ganar carreras, más bien hay que **sortear muchos obstáculos, y cargarse a un montón de enemigos en forma de naves voladoras.** Nuestro auto viene dotado de un cañón en la parte superior que pone de manifiesto **el lado arcade del juego.**

Los escenarios parecen sacados de autopistas americanas y son de una calidad gráfica tal, que da la impresión de que **el FMV ha vuelto a hacer de las suyas.**

La fecha de salida aún no está confirmada, pero creemos que aún habrá que esperar un poco.



Jugando a los detectives

Cluedo



¿Quién fue el asesino?, ¿con qué arma se cargaron a Mr. Jones?, ¿en qué habitación se produjo el crimen? Si nunca has jugado a Cluedo, el popular juego de tablero, abstente de contestar a estas preguntas. Si, por el contrario, **siempre te ha gustado eso de jugar a detectives,** prepárate porque la máquina de Philips va contar en breve con una **versión súper atractiva de Cluedo.** ¿Qué cómo será? Pues por lo visto **alternará escenas interactivas de vídeo, con la típica presencia de un tablero y dados.** En un estilo muy peliculero, el juego nos invitará a **resolver un asesinato.** Tendremos que preguntar a los invitados, investigar en las habitaciones, dar con el arma del crimen y reunir las pistas para resolver el caso.

Cluedo y todas sus opciones de crímenes y señorita Marple estarán en CD-i antes de fin de año. ¿En castellano?. Sería de esperar.



No diga juego, diga horror y mucho susto

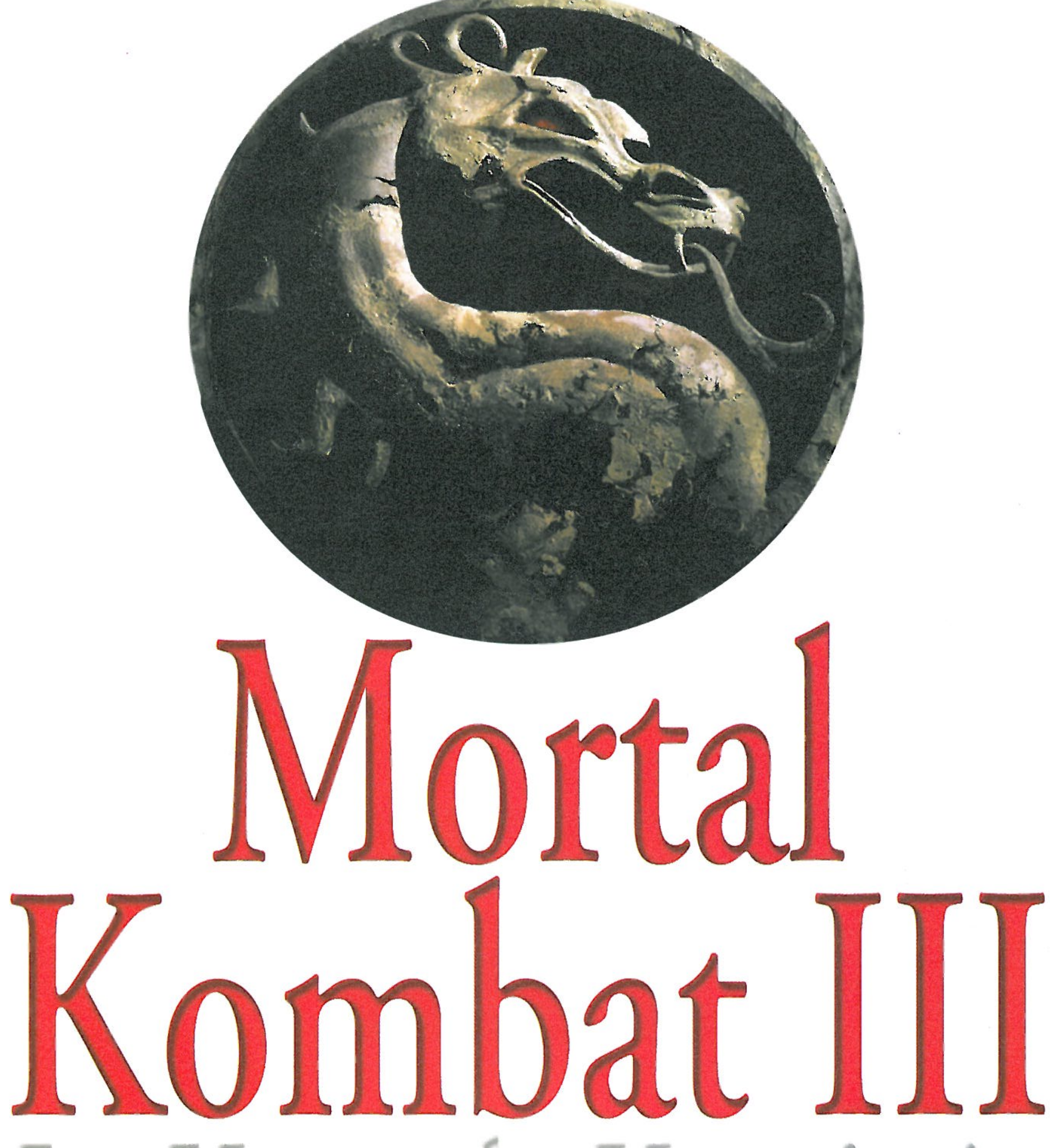
Creature Shock





La 'diablura' de los **Argonaut** en PC tendrá su correspondiente réplica en CD-i. El juego, uno de los más exitosos y vendidos en CD-Rom, nos adentra en el interior de **un planeta vivo habitado por monstruos de espectacular estampa y terroríficas reacciones.** Precisamente son estos monstruos, de gráficos renderizados y una suavidad de movimientos bestial, los factores que **han hecho de Creature Shock un clásico.**

Todas las súper consolas quieren incorporar este título a su catálogo aunque, eso sí, **no todas muestran una disposición tan brillante a nivel técnico como el CD-i** para acometer la conversión. Las escenas frente a los monstruos, la tensión ambiental, una música apropiada y la suavidad de desplazamiento que propone Creature Shock, encontrarán en la máquina de Philips el soporte más adecuado para este juego que estará en la calle antes de final de año.



Mortal Kombat III

La Kruzada Kontinúa

Shao Khan ha regresado, y esta vez se encuentra en nuestro planeta... El combate mortal va a volver a producirse repleto de misterio, leyenda y misticismo. Midway quiere ser el centro de atención un verano más, y por eso prepara una nueva secuela del juego más polémico de todos los tiempos. Esta vez Mortal Kombat contendrá más secretos, más sorpresas, y, es de esperar, más calidad que nunca. Su intención: recuperar el trono en este controvertido reino de los arcades.

ASÍ SERÁ LA TERCERA PARTE DE UN MITO

Los programadores de Midway siguen empeñados en que el argumento del juego cobre una importancia inusual en los juegos de lucha. Por eso esta vez han rizado el rizo para continuar con una historia completamente increíble.

Tercer capítulo: El torneo regresa a La Tierra.

En **Mortal Kombat II** el combate se trasladó al **Outworld**, una dimensión desconocida en la que el misterioso **Shao Kahn** reinaba con un despotismo muy poco ilustrado, gracias a la inestimable colaboración de adláteres como **Shang Tsung**, **Baraka** o **Reptile**.

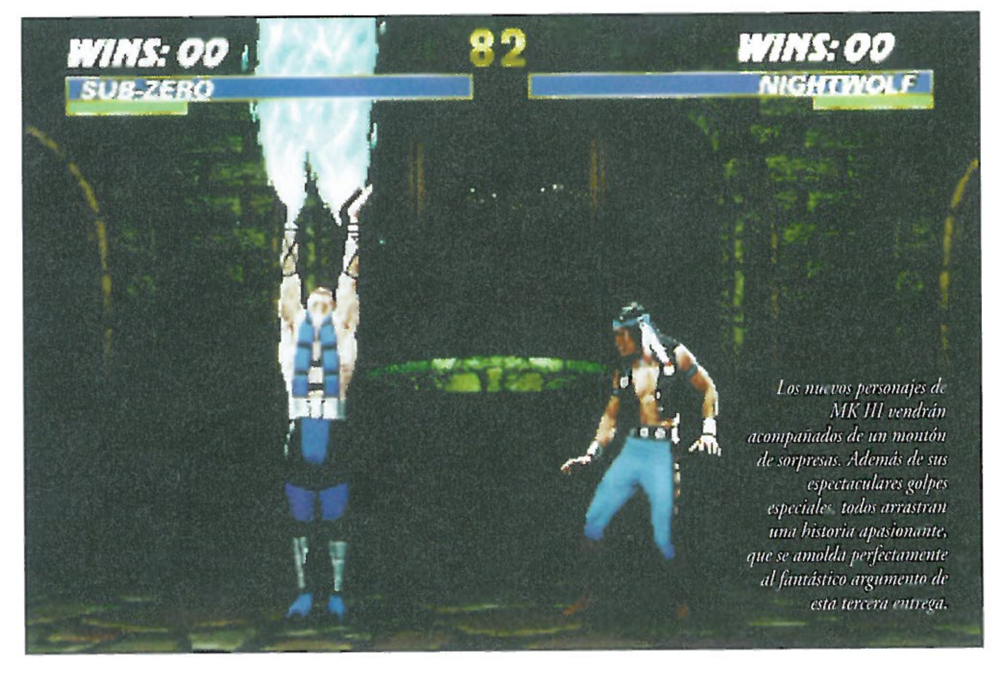
Pues bien, en esta tercera entrega, nos encontramos con que **Shao Kahn** ha sobrevivido, pero su esposa (nadie nos dijo que este engendro estaba felizmente casado) ha fallecido víctima de una extraña enfermedad. **La búsqueda de un elixir para traerla a la vida** se convierte en el único objetivo de **Shao Kahn**, hasta que sus colaboradores, con **Shang Tsung** a la cabeza, encuentran la forma de resucitar a esta dama. Este "milagro" sólo puede ser realizado en un lugar cuya atmósfera esté compuesta por oxígeno, nitrógeno, dióxido de carbono y helio... Vamos, que **La Tierra les viene al pelo**.

Así pues, ni cortos ni perezosos, el **Señor de Outworld** y su prole se trasladan a nuestro planeta, al que nada más llegar transforman en una réplica exacta de su mundo, es decir, en una birria. Además, y como suele ser costumbre en las visitas interplanetarias de **Shao Kahn**, secuestran las almas de todos los habitantes del planeta. Bueno, no de todos, ya que algunos valientes guerreros se han librado y han decidido **plantarle cara a los invasores y participar en un torneo que decidirá el futuro de La Tierra.**

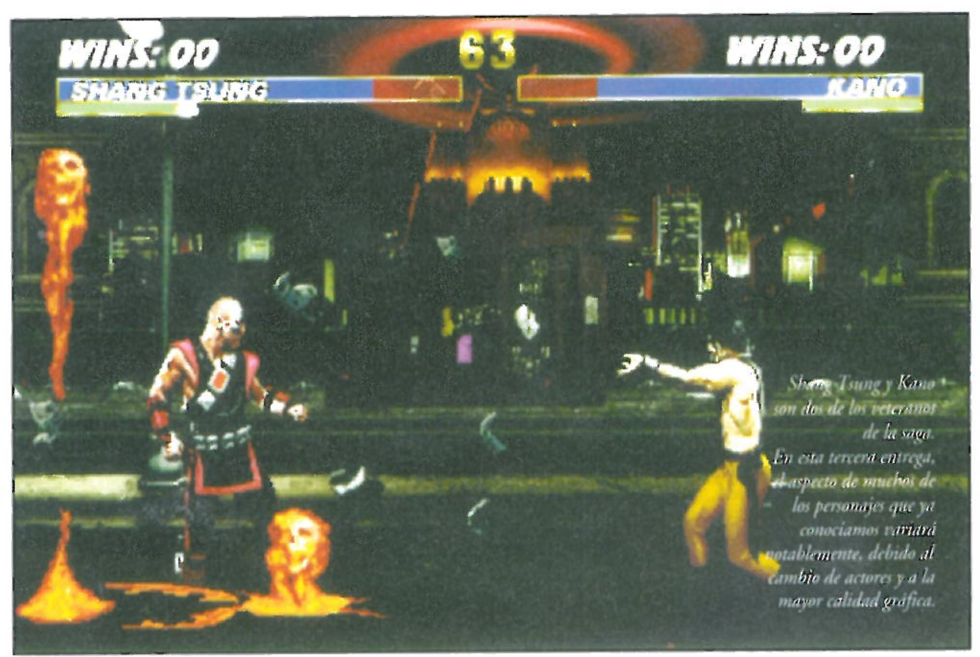
De este modo nos encontramos con un plantel de luchadores divididos en buenos y malos. **¡Ya tenemos todo listo para un nuevo juego!**

Novedades jugosas: más calidad y muchas sorpresas.

Claro, que en **Midway** saben que un argumento, por muy atractivo que sea, no sirve para despertar el interés de los jugadores. La exigencia más

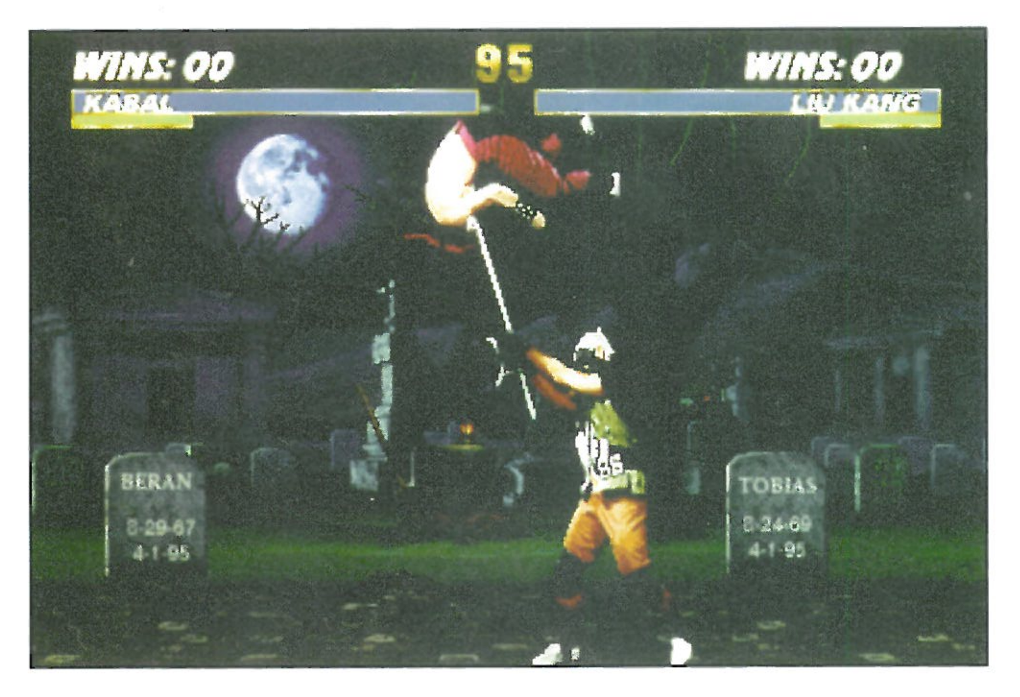


Los nuevos personajes de MK III vendrán acompañados de un montón de sorpresas. Además de sus espectaculares golpes especiales, todos arrastran una historia apasionante, que se amolda perfectamente al fantástico argumento de esta tercera entrega.



Shang Tsung y Kano son dos de los veteranos de la saga. En esta tercera entrega, el aspecto de muchos de los personajes que ya conociamos variará notablemente, debido al cambio de actores y a la mayor calidad gráfica.

La «agresividad» propia de este programa volverá a aparecer en la tercera parte. Todos los luchadores están capacitados para realizar movimientos violentos, y por supuesto, no faltarán los famosos «fatalities» con alguna que otra sorpresa. Es muy posible, por tanto, que Mortal Kombat III se convierta en el centro de todo tipo de polémicas.



inmediata debe pasar por **ofrecer un juego que vuelva a sorprender por su calidad gráfica.**

Dicho y hecho. De esta forma, en MK III **se ha aumentado la memoria gráfica en un 50%** con respecto a la segunda parte, de modo que se pueden **realizar unos movimientos más suaves y enlazados, así como disfrutar de unas digitalizaciones más nítidas y realistas.** También se han incluido **13 nuevos escenarios móviles** completamente renderizados que aumentan **el efecto 3-D.**

Por supuesto, se ha vuelto a utilizar la técnica **"Blue Screen"** para filmar el movimiento de los luchadores, aunque esta vez con más medios y aprovechando los últimos avances tecnológicos.

Eso en lo que respacta a las cuestiones técnicas, pero aún hay más.

La máquina contará con un nuevo botón en el panel de control llamado **"run button"** que permitirá a los jugadores aumentar la rapidez y la intensidad de los combates.

Por otro lado, **en el modo de dos jugadores se ofrecerá un curioso panel con 6 dígitos,** en el cual se podrán introducir diferentes códigos que habilitarán a los luchadores para realizar golpes secretos e incluirán diversas sorpresas en los combates.

Por último, **Mortal Kombat III** presentará lo que sus creadores han llamado **"bi-level combat"** una curiosa novedad que permitirá a los luchadores

Midway regresa con la continuación de su saga Mortal Kombat. La pregunta es: ¿incorporará los suficientes atractivos como para hacerle frente a los nuevos monstruos del género como Tekken, Killer Instinct o Virtua Fighter II?



Uno de los personajes más atractivos de la tercera parte será la versión femenina del mítico Goro, una dama de cuatro brazos y muy mal carácter que hará temblar al más pintado. De nuevo en Mortal Kombat III, las damas adquieren gran protagonismo.



Este es el nuevo repertorio de personajes que ofrecerá Mortal Kombat III. Como veis, muchas caras nuevas, más calidad en las digitalizaciones, y una nueva batalla entre humanos y semidioses. La nueva joya de Midway ya está en su camino hacia el éxito.

mandar de un golpe a sus rivales a otro escenario, situado en la parte superior o inferior del lugar en el que se encuentran.

Obviamente, a todo esto habrá que añadirle después los inevitables personajes secretos, trucos, etc, etc, etc...

Un "casting" con nuevas figuras y estrellas ya consagradas.

El argumento de **Mortal Kombat III** ha propiciado que los programadores hayan realizado una rigurosa selección para elegir a los protagonistas.

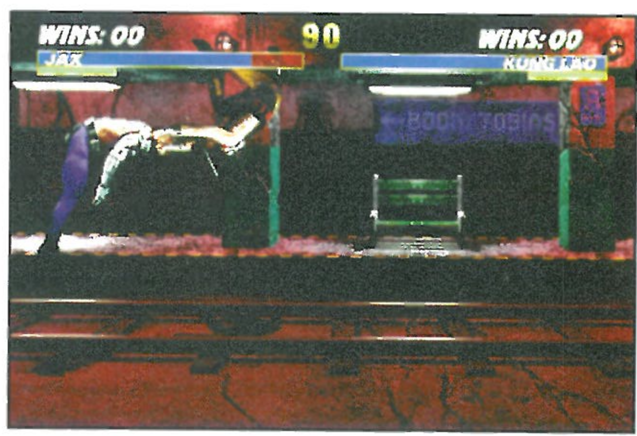
En esta tercera entrega **se ha aumentado el número de participantes a 14,** eso en cuanto a los elegibles, puesto que hay que contar con al menos tres jefes finales y lo que nos deparen las sorpresas.

Del juego original regresan **Sonya** y **Kano,** secuestrados por Shao Kahn en la segunda parte, quienes, aprovechando el viaje a La Tierra, han podido liberarse de su captor y pretenden tomarse una merecida venganza.

Por el lado de los buenos vuelve el inevitable **Liu Kang** -que con tres mantiene el record de participaciones- junto con **Kung Lao** y **Jax,** que se presenta al combate con los

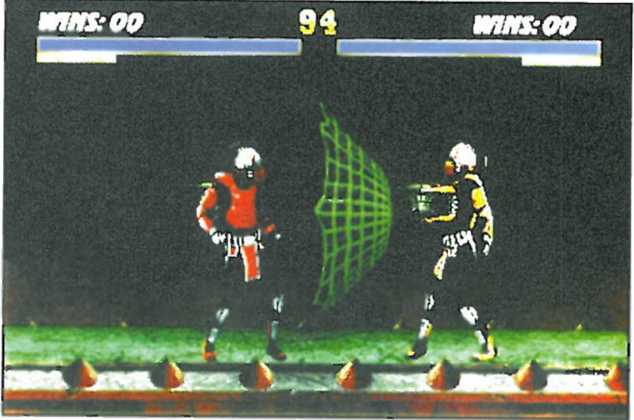


El aspecto que presentan algunos luchadores de las dos primeras partes es asombroso. Por un lado, nos encontramos con un Sub-Zero robotizado, con todos los avances de la tecnología aplicados a su cuerpo. Mientras Sonya resucita con un nuevo rostro.



Los escenarios volverán a ser un elemento fundamental en el juego. Por esa razón Midway a puesto mucho empeño en diseñar unos parajes realmente tenebrosos, cuidados hasta el más mínimo detalle, y en los que aparecerán muchas sorpresas.





brazos metálicos (se rumorea que su propio clon le castigó con su famoso fatality y perdió sus dos apéndices superiores).

A estos héroes ya conocidos hay que añadirles **tres nuevos fichajes humanos**, de los cuáles destacan **una especie de policía del futuro y un indio americano que se hace llamar Nightwolf**.

En cuanto a los villanos, sorprende la curiosa representación de **Sub-Zero**, con un atuendo totalmente cibernético, ultra-tecnológico y con su correspondiente alter ego, de diferente color pero similares poderes. Son algo así como la versión moderna de los Sub-Zero y Scorpion de la primera parte.

Tampoco hay que olvidar al rencoroso **Shang Tsung**, aunque el verdadero espectáculo vendrá de la mano de las damiselas, con la resucitada esposa de Shao Kahn -toda una tigresa- y la versión femenina del mítico Goro, con sus correspondientes cuatro brazos y otro par de poderosas razones de las que el bueno de Goro carecía.

En fin, todo un lujoso repertorio que promete acción, espectáculo y muchas sorpresas.

Parece que en esta ocasión las versiones de Mortal Kombat III para los diferentes modelos de consolas domésticas no van a estar en manos de Acclaim, como ha ocurrido tradicionalmente. Todo apunta a que Midway va a encargarse de ello personalmente.

El espinoso tema de la violencia vuelve a cobrar protagonismo.

Lógicamente, Mortal Kombat III basará gran parte de su éxito en **la fuerza de sus imágenes**. De nuevo nos encontraremos con todo tipo de **fatalities, babalities, friendships e incluso animalities** (veremos con qué nos sorprenden).

Sin embargo, parece que la máquina esta vez llevará incorporado **un dispositivo a modo de interruptor que podrá eliminar, a gusto del consumidor, las escenas más "fuertes" del juego**. Aun así no van a faltar las voces que de nuevo se alcen en contra de este juego. No importa, estaremos preparados.

La llegada a España de la máquina esta prevista para fechas próximas, aunque aún no hay nada concreto. Puede ser en el verano o a primeros de Septiembre. Veremos.

En cuanto a **las conversiones domésticas**, los programadores John Tobias y Ed Boon han asegurado que están muy contentos con las anteriores conversiones, y esperan que **este juego aterrice el año que viene en 16 bits, PlayStation y Ultra 64**.

De momento **Acclaim** -la encargada hasta la fecha de versionar este título para consolas-, se ha desentendido del tema, aduciendo falta de calidad en la tercera entrega: *It's not cool*, han dicho.

Pero hay quien dice que la verdad es que **la propia Midway quiere encargarse de todas las conversiones**, y quedarse así con esta auténtica gallina de los huevos de oro.

Conversiones

VIRTUA RACING ya corre en Saturn

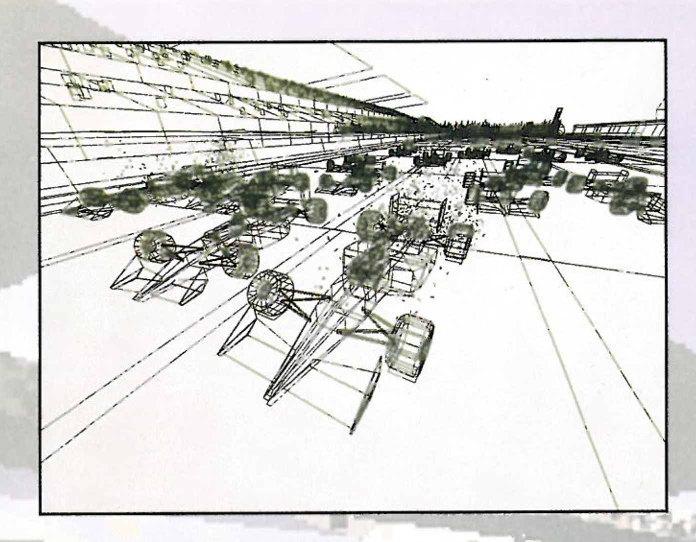
Sega ha dejado en manos de Time Warner Interactive la conversión para Saturn de uno de sus títulos más emblemáticos: Virtua Racing. ¿Responderá la compañía americana a todas las espectativas?

La versión Saturn de Virtua Racing **estará disponible justo para el lanzamiento de la máquina de Sega.**

Fuentes de **Time Warner Interactive** manifestaron a Hitech durante el ECTS londinense que la conversión se encuentra ahora mismo **a un 60%** y todo hace indicar que **noviembre** sería la fecha elegida para poner a la venta Virtua Racing en Europa.

Será la primera vez que **AM2**, el departamento de Sega que se encarga de todas las conversiones para Saturn, no se "moje" en algo a priori tan goloso. Parece que el desarrollo de **Daytona** y lo que viene después (se supone que **Virtua Fighter 2**) ha obligado a estos genios de la programación a mantenerse ajenos al proyecto.

La compañía americana ya se había estrenado en Saturn (y PlayStation) con el lanzamiento de **Tama** (comparativa Hitech n2), y aunque el trabajo no fue demasiado espectacular, es de esperar que al menos experiencia hayan cogido los muchachos.

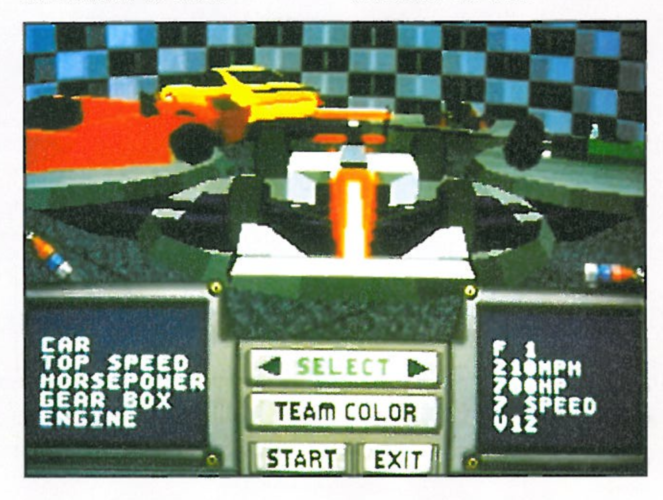


Será más completo y más jugable. El nuevo Virtua Racing versiona la recreativa pero añade detalles para que el usuario doméstico no note demasiado la ausencia de un espectacular mueble. La fórmula 1 deja de protagonizar la competición para dar paso a cuatro nuevos modelos: **F-160, kart, coupé y GTP.**

Habrá también opciones para customizar el vehículo (comprar piezas, taller mecánico), pero de momento no se ha trabajado mucho en este sentido.

Lo que se tiene muy claro es que **en número de circuitos llegaremos a la decena.**

Combinando pistas de la recreativa con otras





Siete de los diez circuitos de Virtua Racing -SegaSaturn-, serán nuevos. Pese a que aún no están del todo definidos, el nuevo diseño mantendrá el espíritu que ha guiado a la recreativa.

completamente nuevas, el equipo de desarrollo de **Time Warner** ha concebido un cuadro formado por circuitos que nos ofrecerán las más variadas trazadas y las más opuestas condiciones. Desde la sencillez de Big Forrest hasta la retorcida complicación de Diablo Canion, recorreremos escenarios de invierno, ciudades futuristas, circuitos que transcurren a lo largo de la costa o visitaremos incluso las orillas del rio Amazonas.

Aún quedan dos circuitos por definir, pero la cosa promete. Como veis, **la calidad de los escenarios,** aseguran variedad y diseño esmerado.

La versión Saturn de VR es la que más se aproxima a la recreativa. Las novedades que incorpora se ciñen por completo a las necesidades del jugador "doméstico".

Ya lo hemos jugado.

Pudimos jugar a Virtua Racing en el stand de Time Warner, en Londres, pero tan sólo estaba disponible el primer circuito. Los gráficos eran brillantes, los polígonos se movían con fluidez y **la tónica general tiraba mucho más a recreativa que a versión 32X,** estandarte hasta el momento de la saga Virtua doméstica.

Las modificaciones realizadas por Time Warner darán más vidilla a un juego que, pese a su tiempo en salones arcade y miles de versiones para diferentes máquinas, sigue gozando del favor de los más entusiastas de la velocidad. **Añadir coches, repasar circuitos y mejorar escenarios** proponen más duración y, si lo que dicen de Daytona es cierto, ¡qué se prepare el rey de los arcades, que estos chicos de Time Warner llegan dispuestos a darles una buena lijada!

Versione, que algo queda

Año 1992. *Los salones arcade de medio mundo abrían las puertas a un proyecto veloz y poligonal que prometía oros y moros. Emergía* ***la fiebre Virtua Racing*** *y con ella los adictos a la competición salvaje que, para más inri, se apoyaba hasta en 8 máquinas interconectadas. El model 1 de Yu Suzuki y su Am2 brillaron como estrellas, mientras Sega hacía lo imposible por adecuar el éxito a sus máquinas domésticas.*

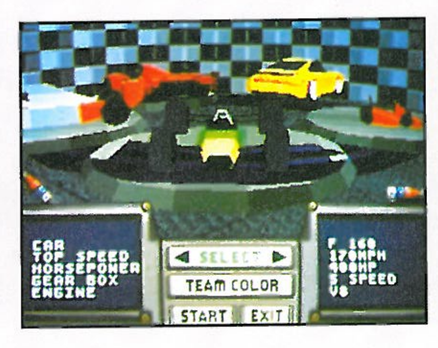
Mayo de 1994. *Dos años y pico después de la calentura VR,* ***Mega Drive*** *encuentra chip oportuno para parir Virtua Racing en 16 bits. El* ***SVP*** *(coprocesador matemático especializado en el manejo de polígonos) proporcionaba alta jugabilidad, fidelidad al mundo de los polígonos, cámaras de televisión en los puntos más ruidosos del circuito y hasta dos jugadores en split screen. El respeto a la recreativa y a nuestros bolsillos fueron máximos.*

Diciembre de 1994. *El nuevo add-on Sega -léase* ***MD32X****-, encuentra carnaza en Virtua Racing. La versión se acompaña del sufijo "de luxe" e incluye dos nuevos circuitos (High Land, Sand Park), 3 coches seleccionables, 16 rivales, nuevas opciones y un completo y estupendo show poligonal. El 32X se maneja con fluidez y las dosis de realismo aumentan con respecto a la versión MD. También impone gráficamente y a niveles jugables termina por desatar pasiones.*

Septiembre de 1995. *¿Imposible de mejorar? Ese es el objetivo bajo el que Time Warner lleva a cabo la versión* ***SegaSaturn*** *de este clásico de las carreras de coches. En sus manos está no sólo mejorar el producto, sino además sentar un buen precedente en Saturn. Algo como lo que ya consiguió Virtua Fighter: Que sea la recreativa.*

La evolución está ahí, el tiempo hablará por nosotros.









En España acaba de estrenarse la película. En Japón, Capcom no han perdido el tiempo para dar a conocer la que será una nueva entrega del título más famoso de las historia de los videojuegos. «Street Fighter, The Movie», verá en SegaSaturn cómo los gráficos digitalizados de los mismísimos Jean Claude Van Damme o Raul Julia pelean por alcanzar, una vez más, la fama y el éxito.

Paradojas de la vida. El éxito de un videojuego provoca que **Hollywood** se fije en él para la realización de un film basado en sus personajes. Y ahora, el éxito de la película conlleva que **Capcom** decida realizar un videojuego basado en el guión de la producción de **Columbia**. Verlo para creerlo.

El caso es que **Capcom está preparando una nueva entrega** de la serie de lucha más famosa de la historia, que en principio tendrá como destinataria a **SegaSaturn,** aunque no se descarta que también tenga **sus correspondientes versiones para otros sistemas de la nueva generación.**

Al parecer, por primera vez Capcom va a abandonar la estética clásica de la saga, que tantos éxitos le ha proporcionado, para adentrarse en una nueva aventura técnica que pasa por el siempre agradecido **proceso de digitalización**. De hecho es la primera vez en la historia de esta compañía que se dejan a un lado los tradicionales sprites pre-dibujados para abordar nuevas tecnologías.

En Street Fighter II: The Movie todos los elementos que aparecerán en pantalla estarán digitalizados, desde los personajes, hasta los escenarios. Sin embargo, el aspecto final del juego **superará claramente a anteriores producciones que han utilizado está técnica**, en parte por la gran capacidad de una máquina como **SegaSaturn**.

Una de las grandes bazas de este nuevo Street Fighter



Hitech ha podido conseguir en auténtica primicia las primeras imágenes del juego «Street Fighter, The Movie». Estas pantallas corresponden a la primera versión que saldrá a la calle, Sega-Saturn, y en ellas se puede apreciar su increíble nivel de calidad gráfica. Impresionante.

residirá en **la aparición digitalizada de los actores que intervinieron en la película**: Van Damme, el tristemente fallecido Raul Julia... que tendrán un aspecto sólido y detallado, gracias a **la paleta de miles de colores** que permite plasmar una imagen de este tipo con garantías.

Además, la velocidad del procesador gráfico de SegaSaturn hará posible que **la animación de los luchadores no se vea entrecortada** o "a saltos" como hemos visto en anteriores juegos.

Capcom pretende aprovechar la capacidad de memoria del CD y la velocidad de dicho procesador para incluir todos los cuadros de animación necesarios y dotarlos de la suficiente suavidad como para crear **una ilusión de movimiento real,** a una velocidad ajustada.

Ante tal calidad en las imágenes de los luchadores, los programadores no han querido abandonar **el diseño de los escenarios**, y del mismo modo, **han digitalizado algunos decorados utilizados en la película** para plasmarlos en el juego, renderizados con miles de colores, de forma que contengan la profundidad y calidad necesarias para que los luchadores no parezcan meros "pegotes" sobre unos decorados de cartón.

Pero la calidad visual que ofrecerá Street Fighter II: The Movie tendrá también parte de culpa en la aparición de una compañía llamada **Duck Corporation**, y su **TrueMotion System**. Estas dos palabrejas dan nombre a un programa de compresión de imágenes de vídeo, -especialmente creado para los videojuegos-, que **aumenta las posibilidades en el apartado gráfico** -16 bit, miles de colores, pantalla completa, movimiento real-. El considerable ahorro de espacio físico que supone, posibilita que el procesador de vídeo trabaje más desahogado.

Y es que **Capcom está contando con los mejores medios** para completar lo que se pretende sea un programa revolucionario.

En principio, parece que **la fecha de lanzamiento de este CD será para después del verano.**

Así que, a ver si con un poco de suerte, para esas fechas tenemos en nuestro país de forma oficial la nueva máquina de Sega y podemos disfrutar como todo el mundo del primer juego basado en una película basada, a su vez, en un juego. ¡Esto sí que es rizar el rizo!

Acclaim: alta tecnología al servicio de la diversión

La compañía norteamericana Acclaim continúa a la vanguardia de las nuevas tecnologías aplicadas al mundo de los videojuegos. Hace unos días fuimos invitados a visitar el Acclaim Entertainment's Motion Capture Studio, -situado en un pequeño pueblo cercano a Nueva York-, y allí pudimos admirar cómo esta compañía utiliza las técnicas más innovadoras para el tratamiento y la captura de imágenes. Juegos como Alien Trilogy, Batman Forever o el más espectacular programa de baseball jamás visto serán los primeros títulos que sorprenderán a medio mundo con su increíble calidad gráfica.

Acclaim está empezando a mostrar orgullosa al mundo los primeros frutos del trabajo de su **A.T.G.** (Advanced Technologies Group).
Este grupo de desarrollo, creado en 1991 con una clara vocación de futuro, ha basado sus investigaciones de todos estos años en dos de las técnicas más complejas de tratamiento de imágenes: la ya conocida **Blue Screen** -utilizada, por ejemplo, en Mortal Kombat II- o la más innovadora **Motion Capture Technology**, que supone posiblemente el sistema más avanzado de todo el sector.
Estas técnicas de captura de imágenes, -que se complementan con las de modelado y animación- están dando como resultado la creación de gráficos realmente impresionantes que serán mostrados en títulos como **Alien Trilogy**, **Spiderman** o **The Duel.**
De momento se trata de trabajos realizados sobre potentes estaciones **Silicon Graphics**, pero ya se están desarrollando sus primeras adaptaciones para los diferentes modelos de consolas y ordenadores domésticos.
Sin duda, la calidad que puedan ofrecer estos títulos en sus distintas versiones dependerá en gran medida de las capacidades técnicas de las propias máquinas, por lo que todos tendremos nuestra mirada puesta en las versiones para **Saturn**, **PlayStation** o **Ultra 64**, consolas para las que Acclaim tiene previsto desarrollar sus productos.

Técnica Blue Srceen

Jeremy Schwartz, uno de los directivos de Acclaim, se encargó de hacernos una demostración de cómo se trabaja en el Blue Screen Studio de la compañía americana. En estos momentos esta técnica se está empleando para la realización del título Batman Forever, que aparecerá próximamente en sus diferentes versiones para un buen número de consolas.

Esta técnica, no por conocida, deja de resultar completamente espectacular. Y a las pruebas nos remitimos: ¿qué os parece cómo quedó Mortal Kombat?

El proceso consiste en filmar a los actores, ya disfrazados con su correspondiente vestuario, sobre un fondo de un sólo color, que normalmente suele ser el azul (de ahí su nombre de Blue Screen). Se digitalizan las imágenes grabadas y se superponen al fondo del juego. Posteriormente, se eliminan por completo todos los elementos de la pantalla que sean de color azul, con lo que se consigue el efecto de que parezca que el personaje digitalizado está en el interior de los escenarios. Sí, esta es exactamente la misma técnica que se utiliza en televisión para "El hombre del tiempo".

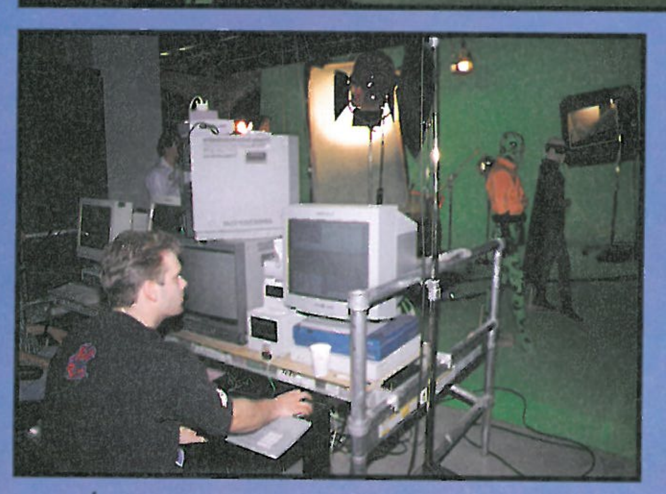
Lo del color azul no es un capricho. Al parecer se trata del color menos utilizado en los video-juegos. Claro, que no siempre sucede así, ya que, por ejemplo, en las filmaciones de Batman Forever se ha empleado un fondo verde, debido a que el juego posee diferentes objetos de color azul y éstos también desaparecerían al aplicarse esta técnica.

Como veis, Acclaim está trabajando intensamente en este futuro gran éxito: Batman Forever, título que aparecerá después del verano, coincidiendo con el estreno de la película.

En estas imágenes podéis contemplar diferentes momentos del proceso de creación del juego Batman Forever. Todo comienza con la filmación de los movimientos de un especialista que efectúa todo tipo de golpes y piruetas. Posteriormente, estas imágenes son tratadas con avanzados sistemas informáticos e incorporadas al propio juego.



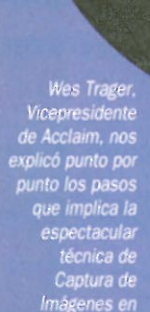
Este es el aspecto que presentará Batman Forever en su versión para Super Nintendo.





Reportaje

Técnica de captura de imágenes en movimiento



Wes Trager, Vicepresidente de Acclaim, nos explicó punto por punto los pasos que implica la espectacular técnica de Captura de Imágenes en Movimiento.

Esta es la técnica sobre la que ATG está concentrando gran parte de sus esfuerzos: the Motion Capture, o lo que es lo mismo, captura de imágenes en movimiento, proceso mediante el cual se consiguen crear imágenes de un aspecto increiblemente realista y con una animación casi perfecta. Según los propios profesionales, *"se puede conseguir que una criatura virtual cobre vida"*

Esta técnica consiste basicamente en lo siguiente:

• Un actor se viste con un traje de licra negro sobre el que se encuentran colocados decenas de sensores que señalan los vértices de su cuerpo.

• En un enorme cuarto oscuro se filman simultáneamente con diferentes cámaras los movimientos del modelo.

• Los sensores generan en un ordenador un "esqueleto" tridimensional que posteriormente es recubierto con una malla virtual.

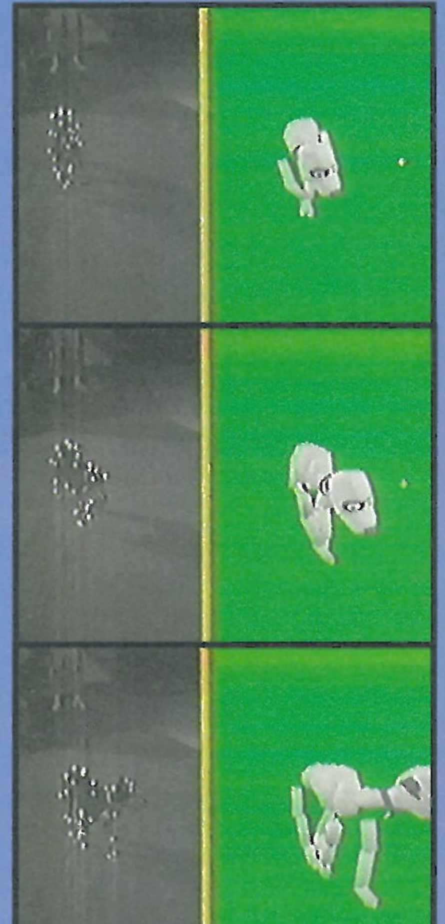
• Se escanea el rostro del deportista o actor protagonista del juego para reproducir sus rasgos faciales y crear su imagen tridimensional en el ordenador.

• Sobre la malla se colocan todo tipo de texturas (piel, pelo, ropas...) para aportar mayor realismo a las figuras.

• Se diseñan digitalmente los escenarios.

• Por último, se coloca a los personajes sobre el escenario para que reproduzcan los movimientos que anteriormente se han filmado. Estos movimientos, sin embargo, pueden ser modificados y, conseguir, por ejemplo, que un jugador de baloncesto efectúe unos saltos en suspensión increíbles.

Los resultados, en cualquier caso, resultan realmente espectaculares.



Aquí tenéis un ejemplo de lo que se puede hacer con la técnica Motion Capture. Incluso los animales pueden servir como modelo para crear personajes que sean incluidos en los juegos. La "base" es un perro, pero ¿quién dice que este aparentemente tierno animalillo no pueda convertirse en un feroz enemigo?

En esta escena podéis ver en imágenes lo que os acabamos de explicar con palabras. La técnica Capture Motion permite transformar un personaje real en una imagen que aparenta ser real, pero que en realidad no lo es. ¿Lo entendéis? Pues esto es exactamente la Realidad Virtual.

de la realidad, a la realidad virtual









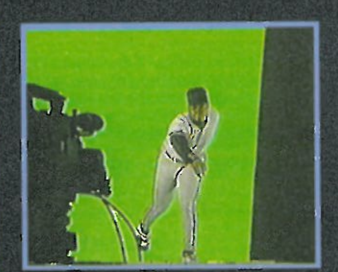
Frank Thomas Baseball, un buen ejemplo





El proceso comienza cuando el deportista realiza los movimientos habituales en un partido de béisbol. Éstos son recogidos por varias cámaras gracias a los sensores que lleva incorporados en su traje de licra y los datos son enviados a un potente ordenador.



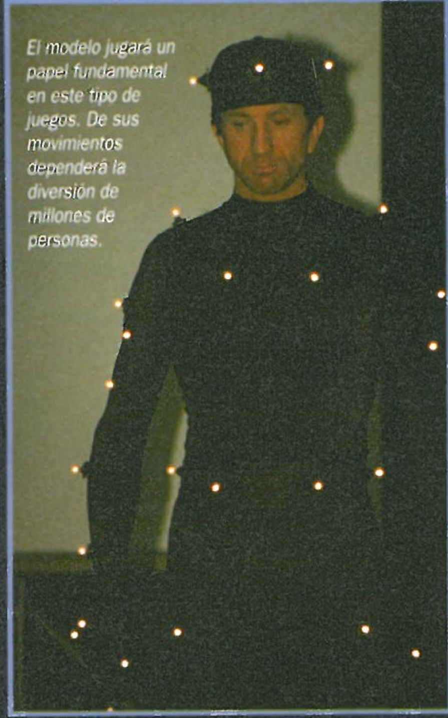
Un rodaje muy complicado. *Expertos en biomecánica, medicina y física son los encargados de colocar estratégicamente los sensores sobre el cuerpo del modelo. Se pueden utilizar hasta 300 de estos sensores, aunque en este caso se colocaron 65 sobre el cuerpo de Frank Thomas. Después, y tras escanear el rostro del jugador, comienza el proceso de crear a un jugador virtual, que obviamente contendrá los rasgos físicos del propio Frank Thomas.*






Creando vida. *Las pruebas que se realizan posteriormente mediante polígonos renderizados comienzan a dar una idea de lo que puede ser el juego. Este es el momento en el que los programadores tienen que aportar sus dotes artísticas para conseguir que todas las escenas grabadas se combinen perfectamente para conseguir la mayor espectacularidad posible en el juego. El hecho de utilizar varias cámaras para filmar los movimientos del actor es aprovechado ahora para conseguir diferentes perspectivas de una misma acción . El resultado puede llegar a ser, sin duda, mucho más impresionante que en la propia realidad.*

El modelo



El modelo jugará un papel fundamental en este tipo de juegos. De sus movimientos dependerá la diversión de millones de personas.

Un equipo perfecto







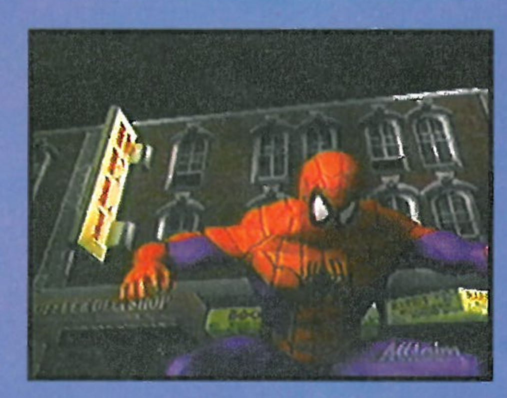
Detrás de todo gran trabajo existe siempre un gran equipo. Al frente de Acclaim está Gregory Fischbach, -arriba izquierda-, pero sin el apoyo de otros nombres como Ken Heidman, Col Stone, Evan Stein o Bob Picunyo -products managers-, ninguno de estos proyectos serían posibles.
Abajo podéis ver las nuevas instalaciones de Acclaim en Glen Clove, en el estado de Nueva York.

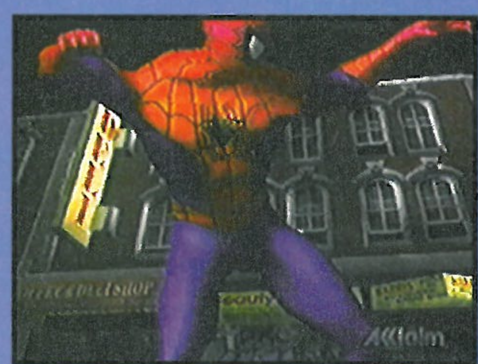
Spiderman

Spiderman será uno de los primeros personajes que verá aplicada la técnica Motion Capture en sus propias carnes. Como podeis ver, la calidad gráfica obtenida resulta verdaderamente impresionante.









Lamentablemente tan sólo podemos ofreceros algunas pantallas de este título. Una auténtica pena. Teníais que ver a este Spiderman en movimiento. ¡¡No os lo ibais a creer!!

Alien Trilogy

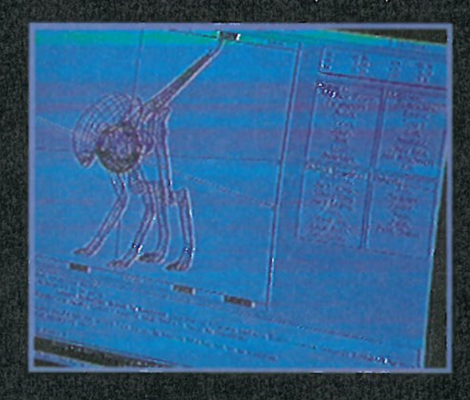
Alien Trilogy se ha convertido en el proyecto más prometedor de la compañía norteamericana, en parte por la espectacularidad de sus imágenes, y en parte por su posible conversión para SegaSaturn. Las imágenes recogen escenarios y personajes de la famosa trilogía del salvaje extraterrestre, con una calidad tal que cuesta creer que se trata de imágenes generadas por ordenador. Acclaim ha puesto mucho empeño en una aventura que pronto veremos en videojuego.

así nació





Una vez se han recogido los movimientos necesarios se procede a la renderización y tratamiento de las formas, mediante potentes ordenadores que consiguen transformar simples esqueletos en verdaderas criaturas virtuales. La aplicación de texturas, colores y otros efectos virtuales completan el proceso.



animaciones a la carta

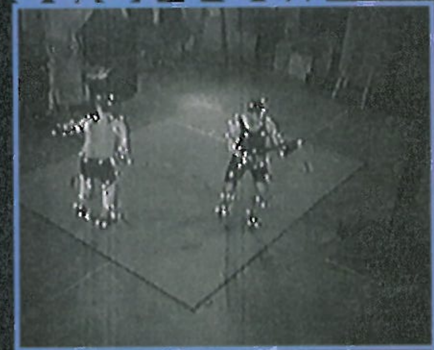
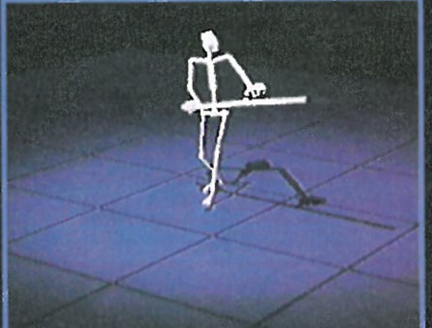
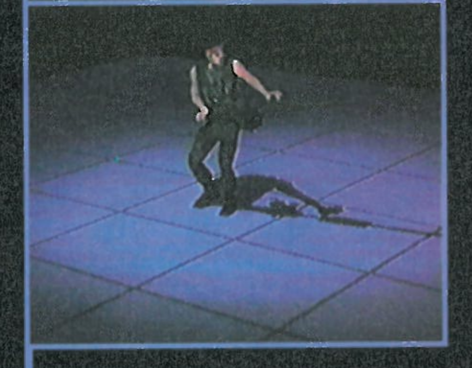




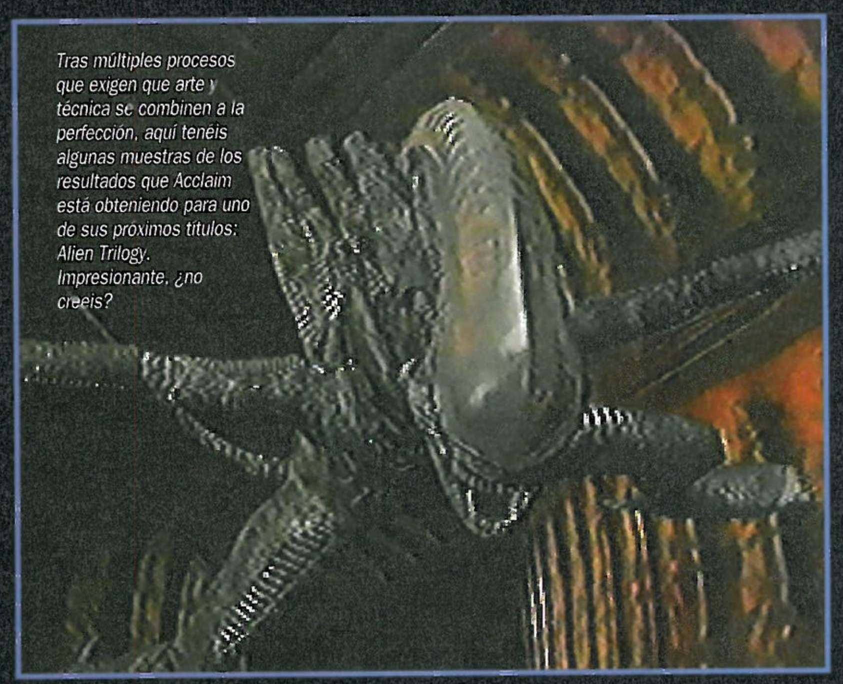
Con las avanzadas técnicas utilizadas por Acclaim, se pueden crear situaciones inverosímiles. Una buena prueba de ello la constituyen estas imágenes, en las que -a pesar de tratarse de un título de terror-, los pragramadores han plasmado su sentido del humor en una curiosa persecución por parte del Alien.




casi real

En esta escena podría quedar resumido el complicado proceso que se ha seguido para crear las imágenes de este video. De los actores reales que posan con sus "trajes de luces", hasta las imágenes virtuales que imitan la realidad. La distinción entre las primeras y las últimas empieza a ser complicada.



Tras múltiples procesos que exigen que arte y técnica se combinen a la perfección, aquí tenéis algunas muestras de los resultados que Acclaim está obteniendo para uno de sus próximos títulos: Alien Trilogy. Impresionante, ¿no creeis?




Encuesta Hi-Tech

Tu opinión es lo que importa

Queremos conocer tus opiniones. Nos hemos propuesto hacer un HI-TECH totalmente a tu medida y para ello nos gustaría que nos contaras lo que piensas sobre algunos temas relacionados con las consolas y con nuestra revista. Si tienes unos minutos, responde a estas preguntas y envíanos el cuestionario (o una fotocopia) por fax (91 654 72 72) o por correo (HOBBY PRESS; Encuesta HI-TECH ; Apartado de Correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid). Muchas gracias por tu valiosa colaboración.

Tu consola

1. ¿Qué consola o consolas tienes? ....
....

2. Si tienes varias, ¿para cuál sigues comprando software?.....
....

3. ¿Cuántas horas aproximadamente utilizas tu consola/s a la semana? ....

4. ¿Cuántos juegos tienes? ....
....

5. ¿Cuántos juegos te has comprado el último año? ....

6. ¿Cuántas personas utilizan tu consola habitualmente (contándote a ti)? ....

7. ¿Vas a comprarte próximamente una nueva consola o un PC ?
- ❑ Sí.
- ❑ No
- ❑ Depende del precio

8. Si has respondido afirmativamente, indica cuál..................

9. ¿Conoces estos modelos de consolas? ¿Qué te parecen? (5: Muy interesante; 4: Interesante; 3: Bien; 2: Poco interesante; 1: Nada interesante)

MD 32X ....
3DO ....
Philips CD-i...........................
Atari Jaguar..........................
Neo Geo CD...........................
Sega Saturn ....
Sony PlayStation ....
Nintendo Ultra 64 ....

10. ¿ Te interesa que las nuevas máquinas permitan más aplicaciones, además de jugar?
- ❑ Sí, mucho
- ❑ Me da igual
- ❑ No, nada

11. ¿Cuáles de estas posibles nuevas aplicaciones te interesarían más? (Señálalas con una x)
- ❑ Vídeo
- ❑ Música
- ❑ Software Educativo
- ❑ Enciclopedias
- ❑ Cursos de aprendizaje

La revista

12. ¿Cómo descubriste HI-TECH?
- ❑ La descubrí en el quiosco
- ❑ La vi anunciada en otra revista o periódico
- ❑ La conocí por un amigo
- ❑ Otros.............................

13. Si la viste anunciada en otra revista/periodico, indica en cuál
....

14. ¿Tienes otros números de HI-TECH, a parte de éste? ¿cuántos?
- ❑ Este es el primero que compro
- ❑ Sí, otro más
- ❑ Sí, dos más

15. ¿Cuántas personas leen la revista que te compras, contándote a ti? ....

16. Te has leído o te vas a leer ...
- ❑ Toda la revista
- ❑ Casi toda la revista
- ❑ La mitad de la revista
- ❑ Menos de la mitad

17. ¿Qué te parecen las secciones de HI-TECH? (5: Muy interesante; 4: Interesante; 3: Bien; 2: Poco interesante; 1: Nada interesante

Primera Línea ....
Aquí Tokio ....
Entrevistas............................
Comparativas.........................
Reportajes sobre consolas ....
Reportajes sobre compañías .....
Reportajes sobre juego ....
Recreativas ....
En Vanguardia ....
Juegos de Cine ....
Nuevas Tendencias ....
Concursos.............................

18. ¿Qué otras revistas compras regularmente, al menos 6 veces al año? ....
....

19. ¿Qué otras revistas compras o lees esporádicamente? ....
....

Datos personales

20. Edad ....

21. Sexo...............................

22. ¿Cuál es tu principal ocupación?
- ❑ Estudio
- ❑ Trabajo
- ❑ Estoy en paro

23. ¿Cuáles son tus aficciones?
- ❑ Ir al cine
- ❑ Leer
- ❑ Ver TV
- ❑ Jugar a las recreativas
- ❑ Oir música
- ❑ Hacer deporte
- ❑ Otras: ....
....

Buzón de sugerencias

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

Muchas gracias por colaborar con nosotros.
Si quieres entrar en el sorteo de un televisor SONY Black Trinitron de 14", indica aquí tu nombre y dirección. Estos datos son absolutamente confidenciales y únicamente se utilizarán para enviarte tu regalo si resultas premiado.

Nombre: ....
Apellidos: ....
....
Edad: ....
Calle: ....
....
Localidad: ....
Población: ....
C. Postal: ....
Teléfono: ....

Sumario



50 Daytona USA

La respuesta veloz de Sega. Una de esas conversiones que se esperan con impaciencia y que al final calibran las posibilidades de una consola. Daytona versión Saturn ha apurado jugabilidad en pro de convertir el arcade más sagrado en un compacto del que disfrutar desde el inicio hasta el último momento, vuelcos incluidos.



Tekken 56

Namco en su papel. PlayStation haciendo honor a su revolución poligonal, poniendo las cosas fáciles, vamos. Y el usuario, con todo a punto para deleitar ojos y pads con uno de los juegos de lucha más logrados de la exquisita nueva generación.

62 Deadalus

Se impone la perspectiva 'personal', el robot entre laberintos y la tensión que se corta con un buen fúsil de rayos láser. Encontraréis en Deadalus otro homenaje a Doom, a Kileak the Blood incluso, y a todas esas batallas que últimamente están muy de moda.

Starblade α 64



El clásico de las recreativas llega ahora a PlayStation para dejar claro el dominio de la máquina de Sony en ese campo. Y para alucinar al personal, también.

Las valoraciones

Olvídate. Las puntuaciones que otorgamos a los juegos en HiTech no guardan relación con ninguna revista que hayas visto por ahí. Para empezar, valoramos cada título en relación a todos los existentes, independientemente de la consola para la que esté realizado. Es decir, que un juego puede ser muy bueno para una máquina determinada, pero es posible que reciba una puntuación no muy alta al estar comparado también con juegos para otras consolas más potentes. Por último, recuerda que esta valoración es tan sólo una simple referencia.

VALORACIÓN 5 — *Si ves una puntuación por debajo de ésta, mala señal. El 5 marcará la nota mínima exigida para aparecer en esta sección de HiTech.*

VALORACIÓN 6 — *El juego está bien, pero tampoco es nada del otro mundo. Quizás sea un buen juego para una consola en concreto, pero en general...*

VALORACIÓN 7 — *Buen título. Sin duda está por encima de las circunstancias y tiene calidad más que suficiente. Quizás le falle algún aspecto en concreto.*

VALORACIÓN 8 — *Muy buen juego. Sin duda gustará a la mayoría y por ello casi alcanza la nota de sobresaliente. Pero la falta esa chispa de genialidad...*

VALORACIÓN 9 — *Un juegazo... Una auténtica obra maestra en su género... Absolutamente recomendable... De lo mejor que podrás ver en cualquier consola.*

VALORACIÓN 10 — *No creemos que llegues a ver nunca esta puntuación en HiTech. Pero nunca se sabe...*

Sega trae a casa uno de los grandes mitos de las recreativas

- ❑ **Sistema:** Sega-Saturn
- ❑ **Soporte:** CD-Rom
- ❑ **Publicado por:** Sega
- ❑ **Desarrollado por:** AM2
- ❑ **Lanzamiento:** Disponible en Japón

por J.C. García



Millones de ojos están deseando posarse sobre este título. Los rasgados ya han tenido la posibilidad de hacerlo, pero muy pronto Saturn pasará su prueba de fuego en USA y Europa. De momento, que estas imágenes os sirvan como avance.



Daytona USA

Quizás fui un poco tremendista, pero lo cierto es que apenas ha pasado un mes desde que escribí el reportaje sobre la conversión de **Daytona USA** a **Saturn** y, mira tú por dónde, el juego ya está disponible en **Japón**.

Os recordaré que aquel texto venía a decir que aún faltaba un tiempo para dar por concluida la conversión y que produjo la primera muestra automovilística de la Nueva Generación, **Ridge Racer** en **PlayStation**, fue el de *"esto es increíble, pero veamos de lo que es capaz Saturn y su Daytona, y luego comparemos"*.

Pero LA COMPARATIVA, así, con mayúsculas, del año, ahora mismo no tendría sentido. El retraso en el lanzamiento de la venganza de **Sega** -sector

aunque el tema era urgente. **AM2** quería hacer valer los detalles sobre las prisas. El tiempo se ha encargado de desmentirme. Esto de entender a los programadores debe requerir más esfuerzo y picardía de las que me imaginaba...

Consideraciones personales a parte, lo cierto es que tengo dos noticias que daros: una buena y otra menos buena.

La feliz noticia es que **Daytona** está ya en las calles. Al menos en las de **Tokio**. La regular es que, lejos de lo que pensábamos en un principio, ya no queda espacio para la rivalidad, ni siquiera para la comparación. Me explico.

El primer «feeling» que nos



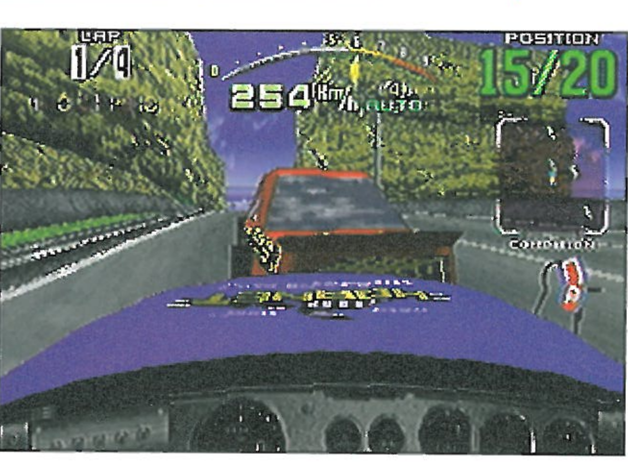




Problemas con la generación de polígonos. *Montañas que surgen de la nada, puentes a medio hacer... en estas pantallas reflejamos el principal defecto que hemos encontrado en Daytona USA versión Saturn.*
La generación de polígonos, lenta, ineficaz y bastante confusa, no hace honor a la exquisitez que desprende el resto del juego. Plantarse con el coche sobre una curva que está a medio terminar, sin saber siquiera lo que llega después, resulta un error de talla que, simplemente, se podía haber evitado. Con todo, el piloto termina por hacerse una noción exacta del circuito, pero el espectador pasivo jamás se acoplará al incompleto panorama en pantalla.



Daytona USA demuestra que Saturn sabe correr, por mucho que algunos errores de juventud denoten cierta inexperiencia en juegos que, luego, deciden qué consola comprar.



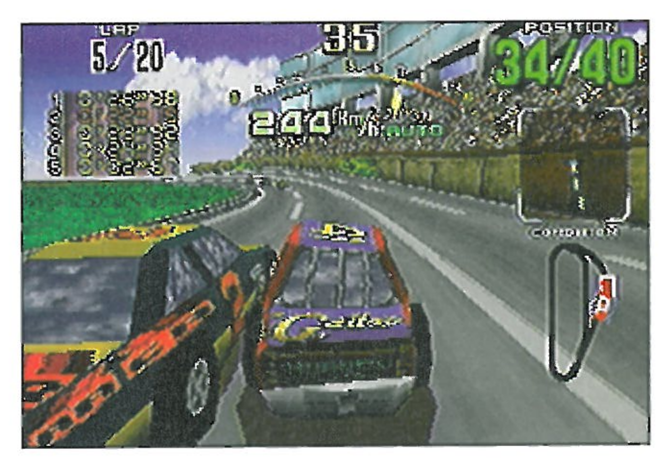
automoción- nos ha privado de poner a ambos compactos frente a frente. Porque, sencillamente, la cosa ha dejado de tener su gracia. Y no, no es que no queramos mojarnos en el tema, es que el tiempo ha dictado que cada juego debe estar en su lugar y que ya no hay tantas ansias como hace unos meses de valorar la fuerza de la consola en función sólo de un juego de coches. Así que retrasaremos la polémica para cuando las dos máquinas y sus juegos se distribuyan de forma oficial. El gran público se tomará entonces más en serio lo de las marcas y a lo mejor hasta nos volvemos a dar de bruces con la consabida batalla en la que, al parecer, forzosamente tienes que estar en uno de los dos bandos. Pero eso será otra historia...

Ahora volvamos al principio. En vista de que las referencias que habíamos tenido de la conversión de **Daytona USA** no habían sido del todo positivas, este compacto tenía muchas cosas que demostrarnos.

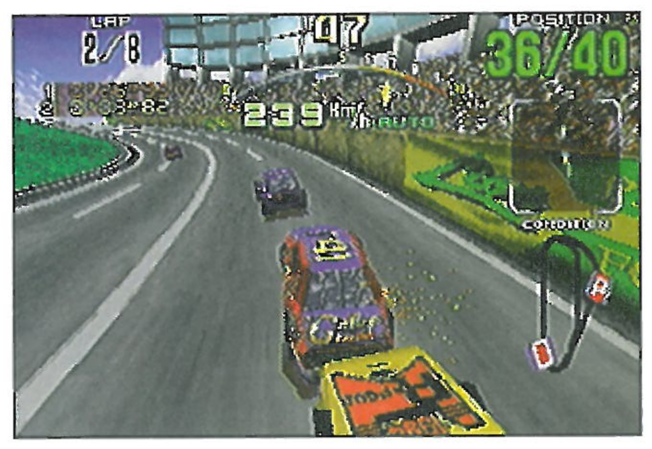
Lo primero, su relación con la recreativa. El juego, en efecto, respeta el espíritu de la máquina ofreciendo competición y jugabilidad a manos llenas, colocando circuitos, proponiendo rivales, destrozando coches cada vez que se embisten vallas o curvas y hasta permitiendo cuatro perspectivas diferentes. La línea, digamos, argumental no varía y la filosofía de vida **Daytona** ha sido perfectamente reflejada por un **AM2** que siempre ha trabajo contra el reloj. Vale.

Lo segundo, ¿qué ofrece **Daytona** al consumidor de casa, al que va a jugar con su consola sin preocuparse de echar veinte duros a la ranura? Bien, pues atentos porque la lista es larga. A parte de la fidelidad a la que acabamos de









La entrada en boxes: un toque muy "doméstico". *Hay en este Daytona de Saturn algunos detalles de los que carecía la recreativa original. Uno de los más vistosos es la entrada en boxes, que os permitirá arreglar el auto cada vez que lo veáis imprescindible o llevéis tanto tiempo al segundo clasificado como para tomaros un pequeño respiro.*

La maniobra es bastante sencilla aunque, todo hay que decirlo, muy espectacular. Los boxes están localizados un pelín después (a veces antes) de la línea de Start/meta. Basta con entrar en ellos para empezar a gozar de un despliegue impresionante de cámaras, planos de cine y polígonos casi humanos en movimiento. El coche deja de estar bajo nuestro control para que un buen número de mecánicos se lancen como posesos a la caza de ruedas, repostaje, limpieza y chapa y pintura mientras una cámara se aleja-acerca-gira sobre el objetivo exhibiendo unos modales técnicos apabullantes. El crono sigue corriendo en boxes, pero lo cierto es que el tiempo pasa volando cuando se sumerje uno en escenas tan atractivas como las que reflejamos en esta tira.

Sega ha exigido diversión y jugabilidad a su Daytona. Que corra, que muestre verdadera sensación de velocidad, pero que incite a jugar, que entretenga y que no pase de moda a los pocos meses de haber entrado en juego.

hacer mención, pues nada: un par de modos de juego, tres niveles de "resistencia", 5 opciones de dificultad (para vuestro auto y el de los rivales), ranking de pilotos y unas cuantas curiosidades más bastante interesantes. Bien, ¿no?

Lo de los 3 niveles de resistencia se resume en estas palabras: elija usted cuántas vueltas quiere dar a cada uno de los tres circuitos disponibles: ¿8, 20, 80? y luego decántese por uno de estos nombres: Normal, Grand Prix y Endourance. ¿Cómo vas de fuerzas hoy? Pues tómate una Micebrina con Yinseng y verás lo que resistes.

Y por lo que toca a los dos modos de juego, pues tampoco hay secretos. Las opciones de marras se dividen entre Saturn Mode y Arcade Mode y ambas

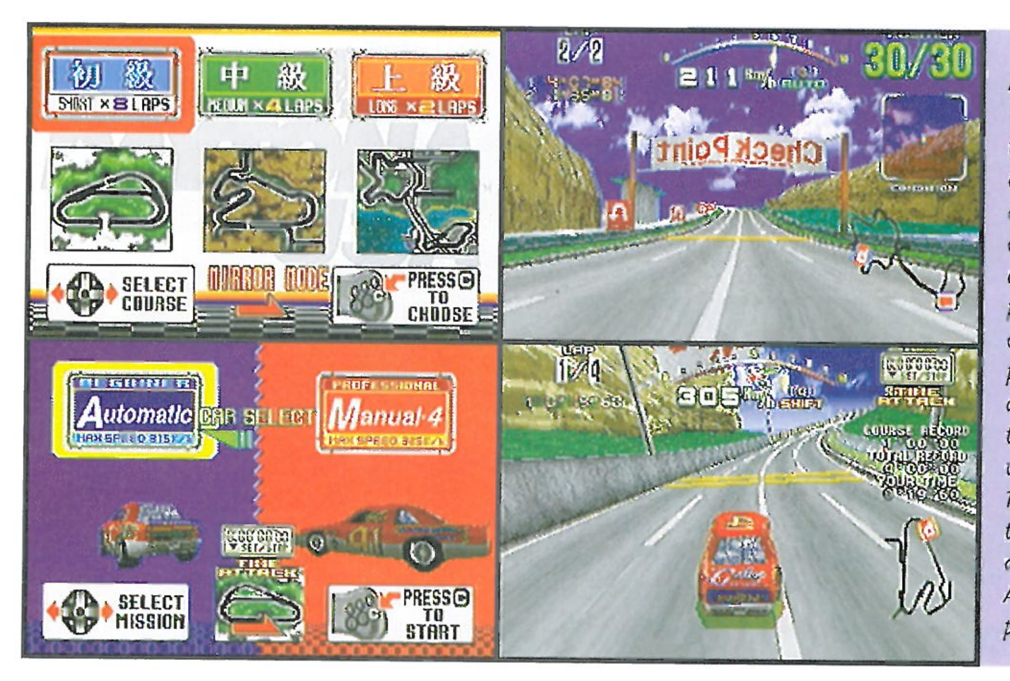




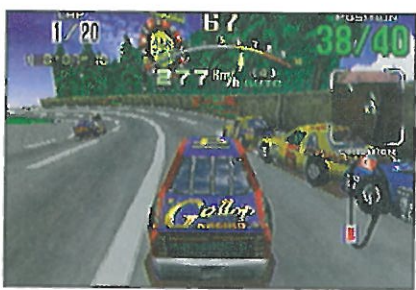






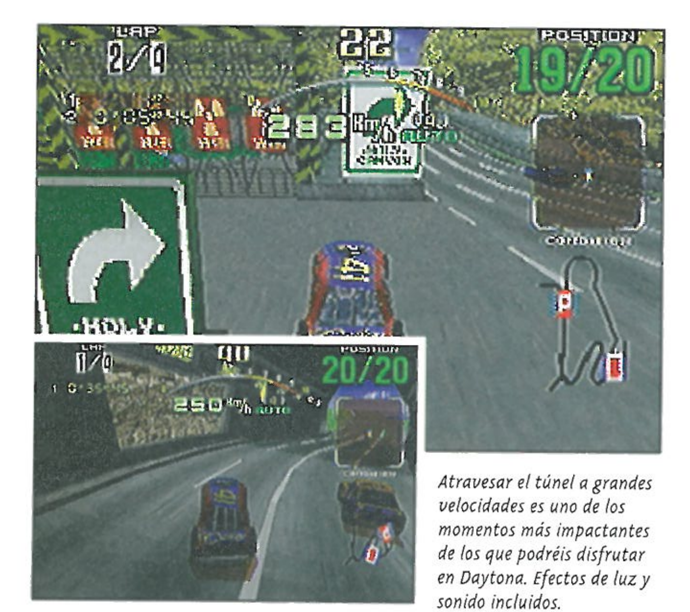


Modos especiales. *El 'modo espejo' y el 'Time Attack' son dos nuevos modos de juego a los que se puede acceder sin necesidad de truco alguno. El primero habilita al público para surcar las pistas al revés, en sentido contrario. No hay más que pulsar START en la pantalla de opciones, dentro del Saturn Mode, para que todo se vuelva del revés. Respecto al Time Attack, también se obtiene pulsando Start, es válido para las opciones Saturn y Arcade, y simplemente propone correr contra el tiempo.*







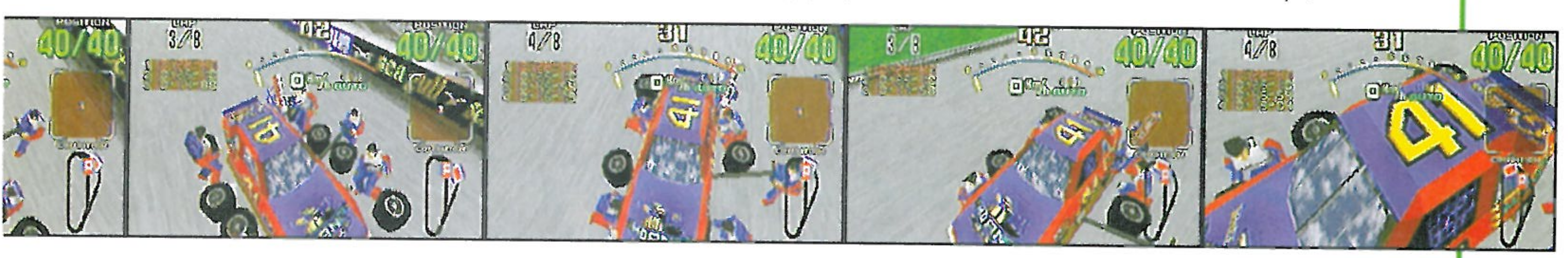


Atravesar el túnel a grandes velocidades es uno de los momentos más impactantes de los que podréis disfrutar en Daytona. Efectos de luz y sonido incluidos.

se disputan en los mismos circuitos (3, a cada cual más largo y complicado) y en las dos participa el mismo número de rivales. Ahora bien, la versión arcade requiere entrar en tiempos y, si se puede, entre los mejores. La versión **Saturn**, por su parte, pasa de tiempos (sólo quiere que ganes) y además de permitirte elegir entre varios coches, te brinda la oportunidad de recorrer en sentido contrario los mismos circuitos que aparecen al principio, vamos, como si nos hubiéramos metido en un espejo (¿recordáis el truco de **Ridge Racer** para "conseguir nuevos circuitos"?)

Lo tercero que debía demostrar este **Daytona** era la verdadera potencia de **Saturn** a la hora de "fabricar" sensación de velocidad.

Los rumores más pesimistas hablaban de la escasa resolución de los gráficos utilizados, ponían en duda el número de polígonos en movimiento y pronosticaban una cifra para la velocidad de proceso: no pasaría de los 30 cuadros por segundo (la recreativa corre a 60 f/s).



Daytona **USA**

El espectáculo está en los golpes.

Las imprudencias se pagan caras, hasta en los videojuegos. Superar los límites de velocidad, entrar en curva derrapando, pegarse demasiado al resto de pilotos, puede acabar con tu coche arrugado y las ruedas destrozadas Pero en este caso merece la pena. Sólo por saborear el sabor recreativa de los golpes, esa sensación, vale la pena pisar a fondo el acelerador y no soltarlo.





Daytona incluye dos modos de juego: Saturn y Arcade. La principal diferencia entre ambos es la irrupción de un crono que obliga a correr contra el tiempo y el resto de rivales. Mientras la opción Saturn permite deleitarse con circuitos y rivales, el modo arcade aprieta pero no ahoga segundo tras segundo. En ambos modos es posible disfrutar de imágenes tan competitivas y depuradas como las que tenéis junto al texto. Sólo que en algunos casos, la lucha es simplemente a muerte.

La versión final de **Daytona** ha demostrado que, efectivamente, se ha hecho más hincapié en la jugabilidad que en los aspectos técnicos.

A pesar de la calidad exhibida en gráficos (tanto autos como entorno), es cierto que **AM2** se ha valido de una baja resolución (320 x 224) para diseñar los vehículos.

La primera impresión que recibiréis de ello es que los coches alcanzan un escaso nivel de detalle.

El número de polígonos que acumulan también tiene parte de culpa. Menos de 200 polígonos a esa resolución ¡Mmmm! poca cosa se puede hacer.

En cuanto al entorno, -el «texture mapping»-, empleado es brillante, y aunque como en el caso de los coches carece del brillo de la recreativa, lo cierto es que los menos expertos apenas notarán cambios.

Lo que seguro os llamará la atención es la forma tan brusca que emplea **Daytona** para generar el decorado: la carretera casi se va haciendo a medida que surcamos el paisaje. Los gráficos aparecen de sopetón, y aunque el piloto, enfrascado en lo suyo, puede que no llegue a percibir el embrollo, el resto del público asistente al evento se acordará de los programadores y de todas esas prisas que no hemos dejado de nombrar desde el principio. ¿Importante? Vamos a decir que lo importante es la jugabilidad, ¿de acuerdo?

La respuesta a la pregunta que nos hacíamos al principio sobre la capacidad de **Saturn** para fabricar velocidad ha quedado contestada a medias. Lo que falta por decir aún es que la sensación de velocidad está muy bien conseguida.

La suavidad del scroll es ejemplar, el coche corre que se las pela (nunca flota, sino que va bien pegadito al suelo) y la generación de los escenarios, aunque, repetimos, brusca, no enturbia en exceso, sobre todo



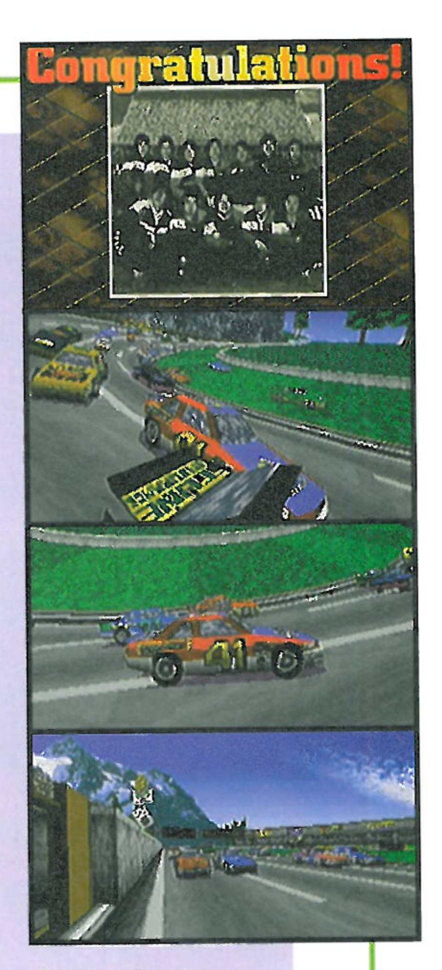








Más sabor recreativa para Daytona de Saturn. Se mantienen intactas las cuatro perspectivas de juego y la sensación que queda en el cuerpo tras golpear los obstáculos que abarrotan los circuitos.







si ya te conoces el circuito. La primera vez te perderás: eso de conducir sobre el vacío no lo lleva bien nadie. Luego hay que jugarlo.

Últimos detalles y conclusión.

Las melodías **Daytona** son marchosas y combinan hábilmente voces, FX y música pegadiza. En variedad andan flojos, pero es que a lo mejor editan algún CD completito posteriormente para aderezar la carrera.

Los circuitos están plagados de detalles curiosos. En la primera toma de contacto hemos visto caballos con la crin al viento, una nave espacial... pero seguro que pronto empezarán a circular trucos y «cheat modes» para alucinar al completo.

La idea **Daytona**, por tanto, ha salido triunfante de todo este movidón que se ha organizado en torno a la conversión. Se quería realismo y velocidad, y se ha dado. Se quería recreativa a tope, y se ha dado. Y se quería, sobre todo, jugabilidad. Y nadie puede discutirle a **Daytona** su innegable capacidad para divertir y su amable forma de dejarse jugar.

Pero también es cierto que algunos aspectos técnicos de este CD no han terminado de convencernos. Quizá porque esperábamos algo más, quizá porque nunca habíamos terminado de creernos que todo lo que se decía sobre el juego fuera cierto.

Pero bueno, olvidaros de aquel puente que nunca termina de construirse, y fijaros sólo en el movimiento del coche. Alucinad a tope. A lo mejor entonces le sacáis a **Daytona USA** toda la diversión que lleva dentro.



VALORACIÓN 8

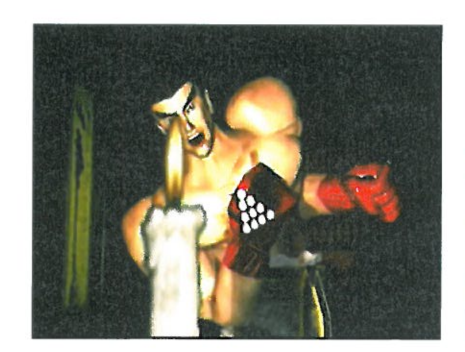
Un gran juego. Este 8 podría haber sido un 9, pero no queremos que AM2 se vaya contenta a dormir. Sabemos que lo podían haber mejor. Que se olviden de las prisas y se dediquen a explotar a tope las capacidades de esta grandísima máquina de jugar.

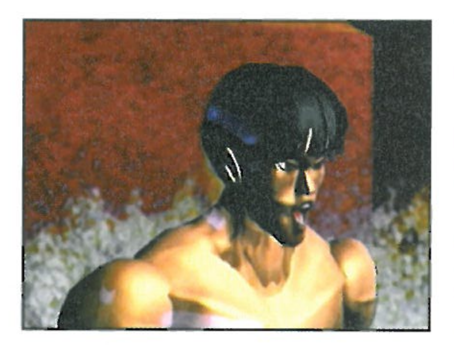
Los 3 circuitos de Daytona están repletos de curiosidades. A las pocas partidas te darás cuenta de que hay caballos sueltos cerca de la pista, o una nave de la NASA, o un barco. En breve podrás descubrir tan excitantes sorpresas.

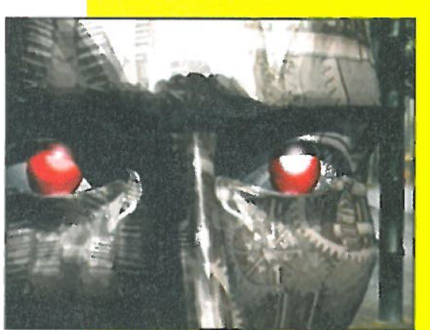
Llegar el primero, y soñar. *La victoria tiene una recompensa que va más allá del orgullo. Una repetición de algunos fragmentos de la carrera, desde múltiples planos, ángulos y cámaras, espera al osado que se haya visto con fuerzas para superar a unos 40 rivales que no dejan de molestar. No es que la secuencia dure mucho, pero sí que es una delicia estar delante cuando ocurre.*



Más lucha poligonal de primera clase para PlayStation





La presentación. *Namco no iba a quedarse fuera de las últimas tendencias y, para presentar su juego, nos ofrece una «intro» corta pero con unas imágenes renderizadas de los protagonistas y unos movimientos... como para quitar el hipo.*

Tekken

- ❑ **Sistema:** PlayStation
- ❑ **Soporte:** CD-Rom
- ❑ **Publicado por:** Namco
- ❑ **Desarrollado por:** Namco
- ❑ **Lanzamiento:** Disponible en Japón

por Manuel del Campo

Con **Tekken** se ha producido un fenómeno muy poco usual: ha sido lanzado al mismo tiempo en versión recreativa y en formato doméstico. Los tiempos cambian, y las estrategias de mercado también.

Pero dejando a un lado esta curiosidad, **Namco** nos presenta un programa que no crea ningún tipo de duda en cuanto a lo que ofrece: lucha pura y dura, un torneo clásico de uno contra uno, con sus variados escenarios y atractivos personajes. Es decir, con todos los ingredientes necesarios para alcanzar el éxito.

Además, **Namco** también ha decidido apuntarse a la nueva corriente tecnológica, por lo que **Tekken** se convierte en el tercer juego de lucha para consolas -tras **Virtua Fighter** y **Toh Shin Den**-, que utiliza fundamentalmente polígonos para crear sus formas.



En este juego, la compañía japonesa ha intentado humanizar en cierta forma a los personajes, para que no parezca que están "tallados". Sin embargo, el resultado, aunque interesante, concluye en unas formas un tanto extrañas.

No sucede lo mismo con el movimiento, donde los polígonos vuelven a demostrar que son imprescindibles para conseguir la suavidad y el realismo necesarios.

Tekken destaca además



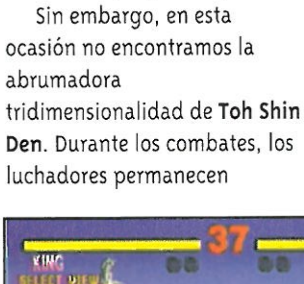


En el aspecto gráfico de Tekken destacan sobre todo los escenarios: unos decorados repletos de texturas y detalles.





Estos son los ocho luchadores protagonistas de Tekken. Como veis, hay para elegir: damas, caballeros, bestias, monstruitos... Cada uno cuenta con sus particulares movimientos y una técnica de lucha diferente. Además de a estos personajes, si conseguís derrotarlos a todos, tendréis la oportunidad de enfrentaros a los jefes finales del juego.



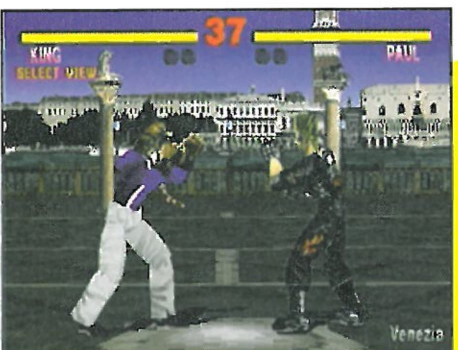
gráficamente por la inclusión de sensacionales texturas en todas las formas que aparecen en pantalla. Sobre todo el diseño de algunos escenarios es sobresaliente, algo que parecen querer explotar los programadores al incluir más escenarios que personajes.

Sin embargo, en esta ocasión no encontramos la abrumadora tridimensionalidad de **Toh Shin Den**. Durante los combates, los luchadores permanecen siempre en un mismo plano, es decir, se mueven tan sólo hacia adelante o hacia atrás, como en los juegos clásicos de "sprites".

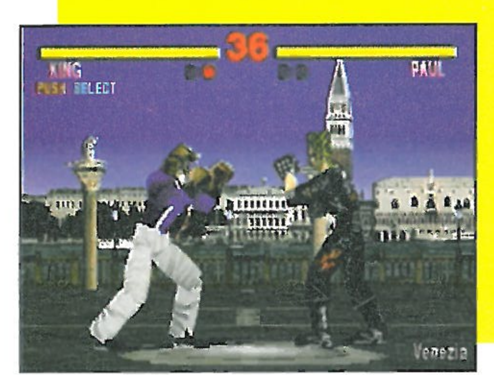
Este aspecto tan sólo se rompe cuando alguno de los dos luchadores realiza alguna llave en la que agarra a su contrincante, ya que en ese momento puede lanzarlo hacia cualquier parte del escenario, al tiempo que la máquina nos ofrece diferentes puntos de vista de dicha escena. En esos momentos, el efecto **3-D** sí es comparable a **Toh Shin Den**, como también lo es en las repeticiones de los últimos movimientos de cada combate.

De todos modos, durante el juego se puede optar por otras dos perspectivas, aunque más bien se tratan de distintas inclinaciones desde el mismo punto de vista.

Pero la verdadera peculiaridad de **Tekken** reside el el control de los personajes. Al igual que en la







Tres vistas, ven más que dos. *La forma que tiene Tekken de ofrecer sus tres perspectivas es un tanto curiosa. Como podéis apreciar, las diferencias, sin embargo, son mínimas entre ellas: simplemente se trata de algunos cambios de inclinación. Además, estos cambios sólo se pueden realizar una vez haya empezado el combate, y siempre que la máquina lo permita. Original, desde luego, sí que es.*



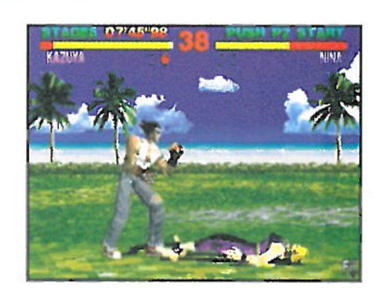
Tekken







Namco sigue siendo el mayor valedor de PlayStation hasta el momento. Tras su afamado Ridge Racer, ahora llega con su primer juego de lucha, un torneo poligonal al estilo de la nueva era que viene a competir con el mismísimo Toh Shin Den.









En los primeros planos se puede apreciar con más claridad el diseño de los luchadores. Namco ha intentado «humanizar» los polígonos que forman a cada personaje, aunque el resultado final es algo extraño.



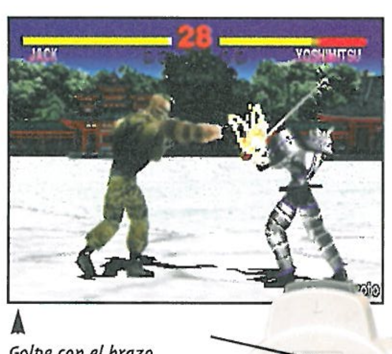
En la pantalla de selección de luchadores podemos ver los rostros de los protagonistas completamente renderizados. ¿Cuando podremos ver en España un juego con esta calidad ?







Los movimientos más espectaculares. *La combinación de una serie de botones permite que los luchadores realicen movimientos sorprendentes para castigar a sus adversarios con diversas «llaves» de lucha. Durante estas acciones, el efecto 3-D se acentúa gracias a la aparición de distintas perspectivas y los cambios de planos de los personajes.*



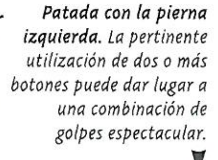
Golpe con el brazo izquierdo. *Con este botón le asestaréis un buen izquierdazo a vuestro rival. También existen combinaciones con el pad y los botones.*





Golpe con el brazo derecho, *también con sus correspondientes combinaciones. Los botones de los brazos también sirven para agarrar al rival.*





Patada con la pierna izquierda. *La pertinente utilización de dos o más botones puede dar lugar a una combinación de golpes espectacular.*

Cuando la máquina lo permita, este botón cambiará la perspectiva.





Patada con la pierna derecha. *Las patadas siempre son un recurso defensivo muy práctico.*







No penséis que nos hemos equivocado de pantalla. Al igual que vimos en Ridge Racer, nada más conectar el juego podremos disfrutar de una partida a los marcianitos mientras trabaja el lector. Si la concluimos con éxito, tendremos más de una sorpresa .

La «moviola». *Como viene siendo habitual en los juegos de lucha de la última generación, al finalizar cada combate podremos* ***disfrutar de los últimos golpes que han dado la victoria a uno de los dos luchadores.*** *Es la repetición del final de la pelea, que presenta espectaculares imágenes desde diferentes perspectivas. Total.*

recreativa, cada botón corresponde a una de las extremidades del luchador, es decir, brazos derecho e izquierdo y piernas derecha e izquierda. Si el objetivo de **Namco** era intensificar el dominio del jugador sobre los luchadores, lo han conseguido.

Además, el hecho de plasmar un tipo de lucha real, sin magias ni fuegos de artificio, sino con golpes y llaves, realza aún más la simulación de los combates (en este sentido, se asemeja mucho a **Virtua Fighter**).

En **Tekken**, los combates son equilibrados, es necesario plantear estrategias en la lucha, aprender a defenderse, y no hay posibilidad de realizar ningún tipo de rutina. En otras palabras, simulación del más alto nivel. Eso sí, para ejecutar los movimientos más espectaculares es necesario realizar diferentes combinaciones de botones, -no todas ellas sencillas-; aunque hasta que alguien demuestre lo contrario, esta es la única forma de poner a prueba la habilidad de jugador.

Por todos estos detalles, **Tekken** consigue situarse a la altura de los otros dos grandes monstruos de la lucha en las nuevas consolas.

Todos tienen sus virtudes y sus carencias, y por el momento es difícil dilucidar cuál puede ser el vencedor. Pero una cosa es evidente: este trabajo de **Namco** es de primera calidad y aporta un nuevo aliciente de cara a **PlayStation**.



VALORACIÓN 8 — *Un juego de lucha muy completo, suficientemente innovador en sus aspectos técnicos, y de una jugabilidad indiscutible. Bien por Namco.*

Una sensacional experiencia bélica en 32 bit

Return Fire

❑ **Sistema:** 3DO

❑ **Soporte:** CD-Rom.

❑ **Publicado por:** The 3DO Company

❑ **Desarrollado por:** Silent Software Inc.

❑ **Lanzamiento:** Disponible en Europa

por Manuel del Campo

No hay que ser ningún lince para encontrar un antecedente de este juego en **Desert Strike**, el mítico título de **Electronic Arts** que tuvo diferentes versiones en consolas y PC.

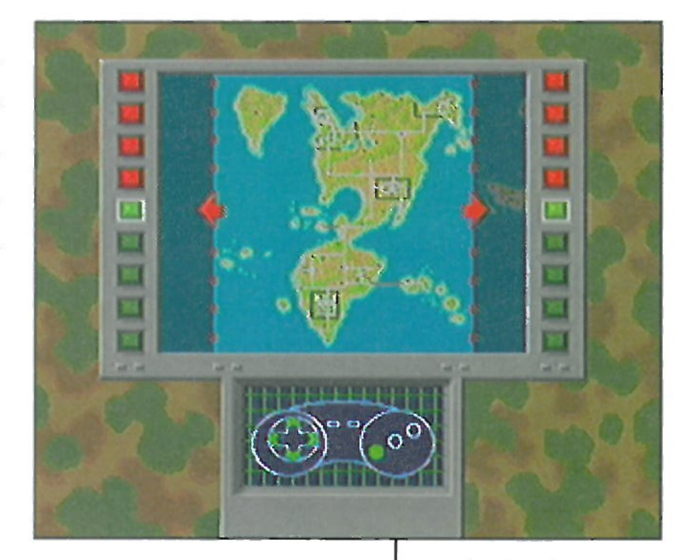
Return Fire recoge todo el componente bélico y estratégico de aquel juego, pero enfocándolo ahora de un modo diferente, incluyendo más acción, menos complicaciones y, sobre todo, la incomparable diversión que sólo pueden ofrecer los títulos que permiten la participación de dos jugadores.

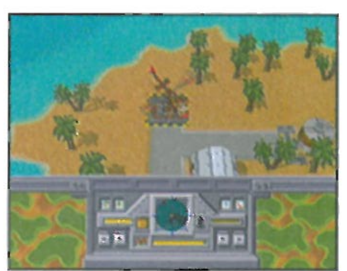
Una menor complicación no quiere decir que el juego sea más fácil -más bien es lo contrario-, sino que los objetivos no resultan tan rebuscados como en el exitoso programa de **EA**. Aquí "simplemente" se trata de recorrer una serie de islas desafiando a todo un ejército, con el fin de encontrar su bandera en el cuartel general y devolverla a la base. Eso, claro, durante casi 100 misiones diferentes divididas en 9 niveles, con el correspondiente aumento del potencial enemigo en cada nivel.

El "truco" en **Return Fire** reside en la participación de cuatro vehículos diferentes: un helicóptero, un tanque, un carro blindado y un jeep, cada uno con sus características (velocidad, blindaje, armamento, etc). El jugador debe utilizar los tres primeros en la labor "sucia", es decir, encontrar la bandera enemiga a base de pegarse con todo el ejército enemigo, para después regresar a la base, coger el jeep -que es el vehículo más veloz pero también el más vulnerable- recoger la dichosa bandera y llevarla como trofeo al cuartel general.

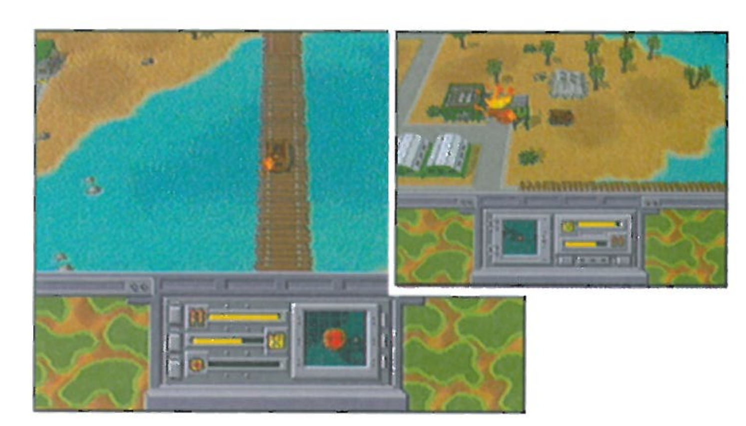
Como veis es un objetivo simple, pero que se complica cuando el enemigo cuenta con un gran número de efectivos y el jugador dispone sólo de tres unidades de cada vehículo, salvo el tanque que llega hasta ocho.

El componente de estrategia reside en aspectos como decidir qué tipo de vehículo usar en cada momento, cómo recorrer el mapeado para encontrar con mayor celeridad la bandera o el hecho de disponer de combustible y armamento limitado, lo que obliga a recargar en los





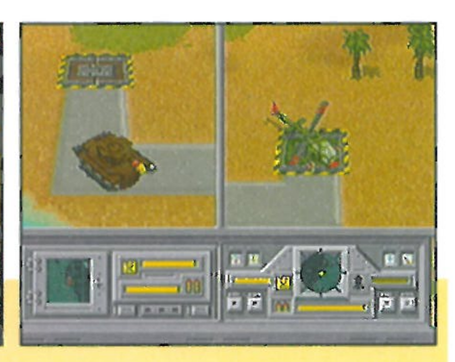
Antes de cada combate se ofrece la posibilidad de visionar el mapeado de cada misión. El juego contiene nueve niveles, dentro de los cuáles hay hasta otras nueve misiones. No hay duda de que Return Fire viene dispuesto a ofrecer diversión para rato.



Return Fire es un título para 3DO que está siendo aclamado por toda la prensa internacional. A pesar de su aspecto gráfico poco impactante, encierra una jugabilidad que le sitúa entre la élite de los juegos más divertidos de la nueva generación.







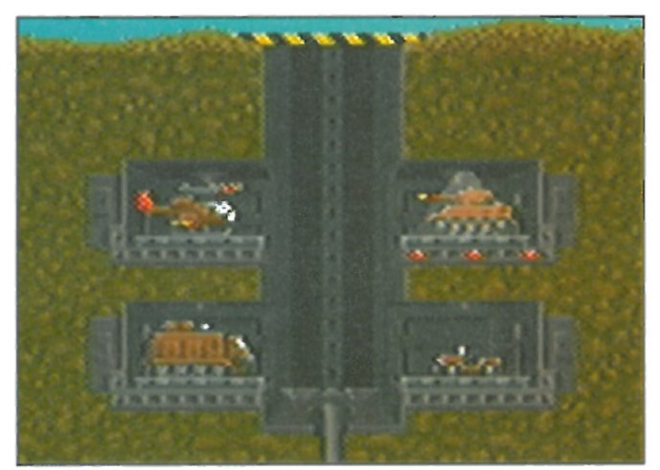
Mano a mano, la opción más divertida. *Si el hecho de jugar contra la máquina ya supone toda una gozada, la participación de* ***dos jugadores, uno contra otro,*** *aumenta todavía más la diversión. Utilizando la* ***Split Screen o pantalla partida,*** *los dos jugadores se encuentran en el mismo mapeado y su objetivo es conseguir la bandera del rival para llevarla a la base. Las posibilidades estratégicas en este modo de juego aumentan bastante con respecto a la participación de un solo jugador.*

puestos destinados a tal efecto. Un componente estratégico que se multiplica con la participación de dos jugadores, ya que, por ejemplo, se puede tratar de impedir por todos los medios que el rival regrese a la base.



La bandera verde (imagen derecha) es el objetivo primordial de cada combate. Primero hay que encontrarla, y después llevarla a la base. Parece sencillo, pero no lo es.





Nuestro ejército. *Estos cuatro vehículos son los protagonistas del juego. El jeep es el único capacitado para recoger la bandera enemiga, aunque también es el más veloz y vulnerable de todos. Por tanto, la labor de búsqueda y captura corresponderá a los otros tres vehículos.*

La acción constante, las extraordinarias dosis de jugabilidad y las múltiples posibilidades que ofrece el juego completan uno de los mejores programas que han aparecido para **3DO**.

Poco importa que los mapeados de cada misión posean un estética similar, pues otros elementos gráficos como el zoom (que opera automáticamente la máquina en función de las situaciones), el detallado diseño de las formas menció especial a los soldados cuando son atropellados) o el suave scroll mantienen muy alto el apartado visual. Y si a esto le añadimos una banda sonora sensacional en perfecto **Dolby Sorround,** que incluye composiciones de **Verdi, Korsakof o Handel**, podéis comprender porqué este juego está rompiendo moldes en todo el mundo.

VALOR ACIÓN 8

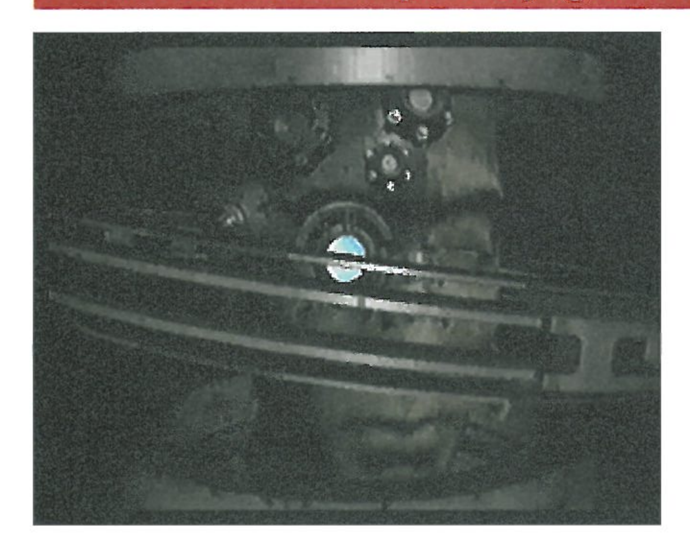
Un sensacional juego que no destaca por sus innovaciones gráficas, pero sí por su jugabilidad y diversión, sobre todo en el modo de dos jugadores.

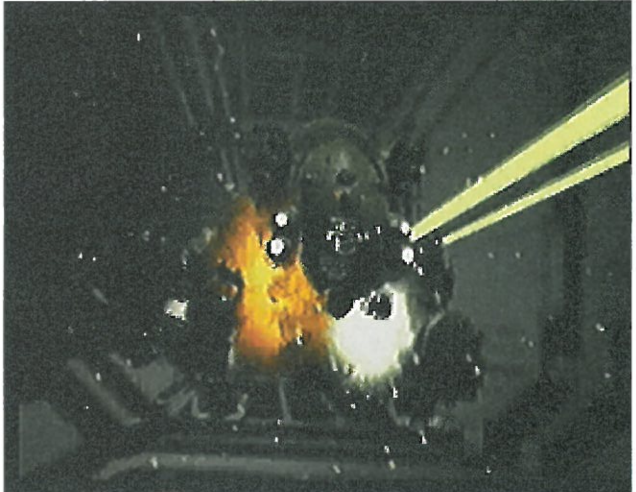




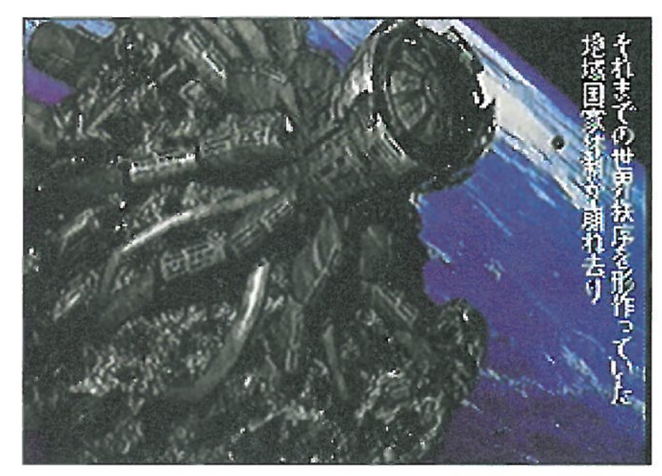
El desfile de la victoria. *Después de concluir con éxito cualquiera de las misiones, podremos disfrutar de unas curiosas* ***imágenes de video en blanco y negro*** *que representan un* ***desfile militar de mediados de siglo,*** *acompañadas de una clásica marcha triunfal. Ya sabéis, por aquello de elevar la moral de la tropa.*

También Saturn quiere jugar a ser subjetiva









Deadalus

- **Sistema:** Saturn
- **Soporte:** CD-Rom
- **Publicado por:** Sega
- **Desarrollado por:** Micronet
- **Lanzamiento:** Disponible en Japón

por Manuel del Campo

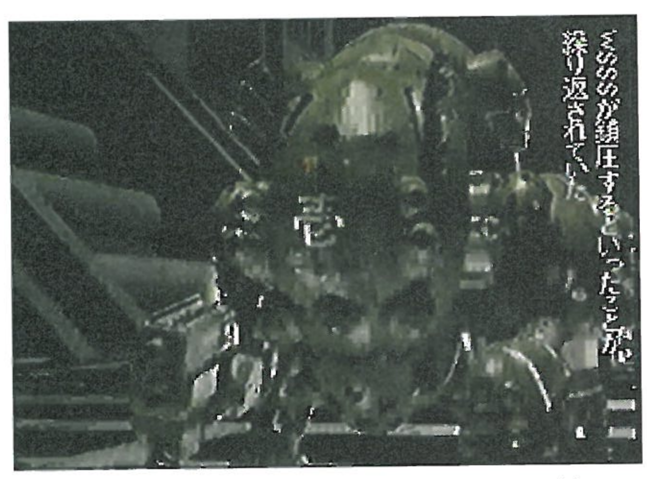
Aunque transcurridas varias partidas **Deadalus** define su propia personalidad, el parecido que este título guarda con **Kileak the Blood** es realmente acusado. Al menos en lo que se refiere al aspecto estético.

Pero dejando a un lado las comparaciones odiosas, el título de **Sega** adopta sin ningún pudor las características del género liderado por el eterno **Doom**: perspectiva en primera persona, mapeado laberíntico, control total sobre el protagonista y diferentes circunstancias que se añaden al objetivo principal de acabar con todos los enemigos que salen al paso.

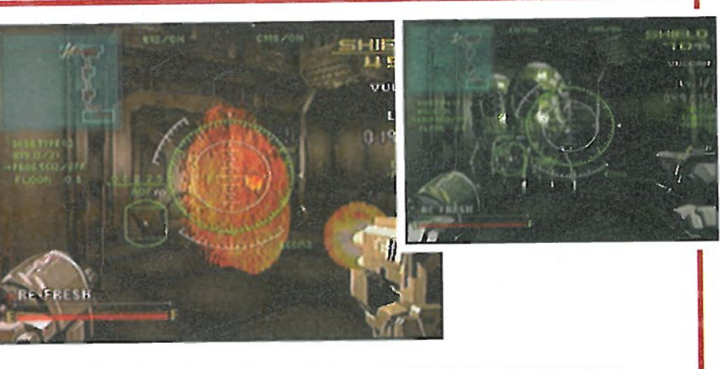
El escenario elegido para el desarrollo del juego ha sido una especie de satélite enorme, el cual ha sido atacado por una banda de extraños engendros.

El objetivo consiste en utilizar un moderno robot de combate para recorrer todas las plantas del satélite hasta conseguir limpiarlo de indeseables. De hecho, esta es la única "gracia" del juego, ya que, al contrario que lo que sucede en otros programas del género, los elementos de estrategia permanecen en un plano muy secundario, lo que al final acaba traduciéndose en una cierta monotonía, intensificada por la similitud de todos los escenarios.

Hablando del aspecto gráfico de **Deadalus,** hay que decir que aunque el movimiento es bastante rápido, los pasillos y habitaciones apenas contienen elementos



Este es el engendro mecánico que hace las veces de protagonista en Deadalus. Esta, y las imágenes que aparecen en la página de la izquierda, corresponden a la magnífica introducción del juego, a las que Saturn nos tiene ya acostumbrados.





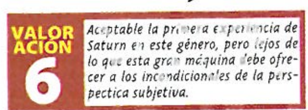




llamativos, las texturas no son muy abundantes y cuando aparecen en exceso se producen algunas ralentizaciones, aunque también es cierto que este detalle apenas influye en el desarrollo del juego.

En cuanto a los enemigos, contienen cierta personalidad, y por hacer referencia a otros títulos del género, diremos que no llegan a resultar tan abrumadores como **Alien vs. Predator** para **Jaguar**, pero poseen más gancho que los de **Kileak the Blood** para **PlayStation**, aunque al estar "dibujados", pierden la sensación de 3-D tan lograda en la máquina de **Sony**.

Deadalus aborda un género complicado del que sale airoso al contener detalles de mucha calidad, como la sensacional banda sonora o los momentos que ofrece repletos de acción. Con el tiempo, sin embargo, va perdiendo interés y estamos por la labor de exigir que los juegos contengan los suficientes elementos como para mantenernos interesados durante mucho, mucho tiempo.



VALORACIÓN 6

Aceptable la primera experiencia de Saturn en este género, pero lejos de lo que esta gran máquina debe ofrecer a los incondicionales de la perspectica subjetiva.

Si el mes pasado os hablábamos de la primera experiencia de PlayStation con las aventuras en primera persona, el estreno corresponde esta vez a la máquina de Sega. Deadalus guarda muchas semejanzas con Kileak the Blood, pero también pone de manifiesto las grandes posibilidades de Saturn en los mundos en 3-D.











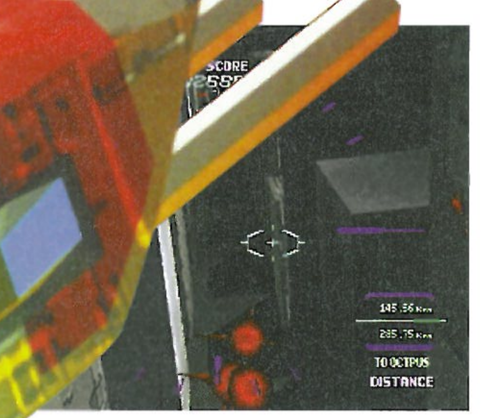
Durante todo el juego podremos disponer en la misma pantalla de todos los elementos necesarios para recorrer el satélite: mapa, indicadores de energía, armas y blindaje, radar, etc. Todo ello sin necesidad de pausar el juego ni buscarlos en complicados menús.

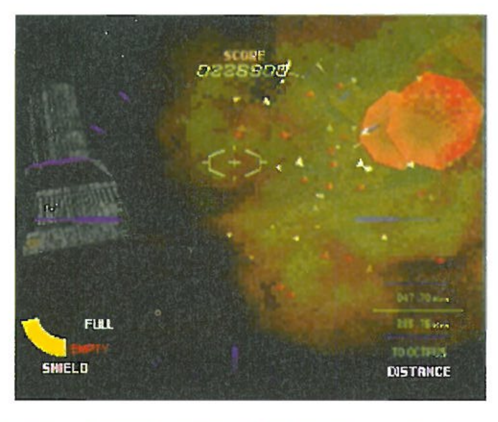


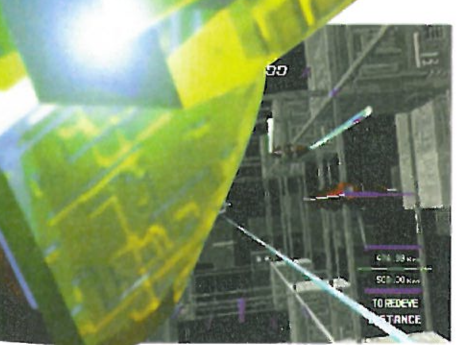


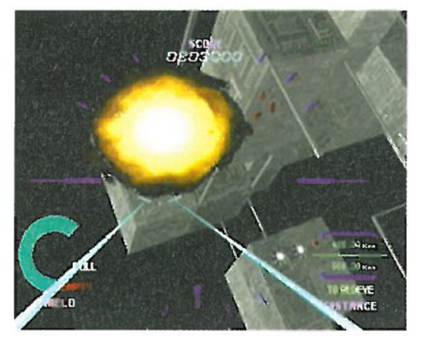
El clásico de las recreativas, ahora con nuevas texturas

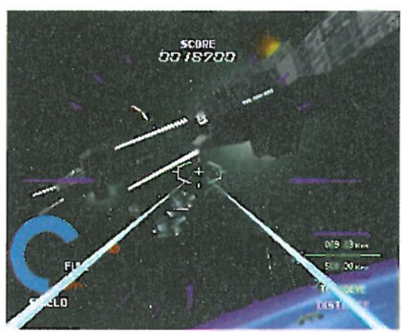
Starblade α











- **Sistema:** PlayStation
- **Soporte:** CD-Rom
- **Publicado por:** Namco
- **Desarrollado por:** Namco
- **Lanzamiento:** Disponible en Japón

por Manuel del Campo

En 1991, **Namco** seguía probando suerte con su recién estrenado **System 21**, una placa de hardware para máquinas recreativas que permitía la utilización de polígonos en pantalla. **Starblade** llegó en aquel momento, conquistando pronto la atención del público por la gran calidad gráfica que presentaba y su sencillísimo manejo.

Ahora, la misma compañía se ha encargado de realizar la correspondiente conversión para **PlayStation,** con tan sólo una novedad, aunque muy llamativa: la inclusión de impresionantes texturas en todas las formas que aparecen en pantalla.

Para ser más exactos, **Namco** vuelve a presentar la misma opción que ya vimos en **Cyber Sled**, es decir, se puede participar en el juego original, con los mismos gráficos que el programa original, o bien escoger el **"Texture Mode"** cuyo desarrollo es idéntico, pero que incluye las mencionadas texturas. En otras palabras, un pequeño alarde de **Namco** para demostrar las posibilidades de la máquina, porque la verdad es que su utilidad es más bien escasa.

Starblade se encuadra en el género del shoot'em up, aunque con pequeños matices. En este juego ni siquiera aparece la nave que controlamos, tan sólo la mirilla mediante la cual dirigimos los disparos, al estilo de **Chaos Control de CD-I**.

No hace falta decir que el control de la nave es labor exclusiva de la máquina, como se suele decir ahora "la nave va sobre raíles". Esta circunstancia limita la labor del jugador al simple hecho de mover la mirilla por la pantalla, intentando alcanzar con sus disparos a las naves enemigas. Obviamente, en cada partida los enemigos siempre aparecen por el mismo lugar, pues se trata de formas pre-dibujadas.

Aunque visualmente **Starblade** es un juego muy llamativo, la escasa participación del jugador le puede hacer caer en la monotonía. Tan sólo los fans acérrimos del género, -o aquéllos que disfruten viendo imágenes de calidad sin importarles la jugabilidad-, pueden sacarle verdadero partido al juego.

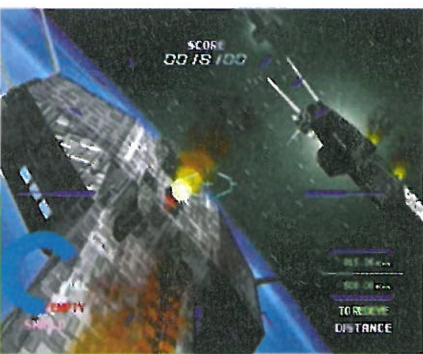
Al fin y al cabo el éxito de este título en recreativa se debía en gran parte al



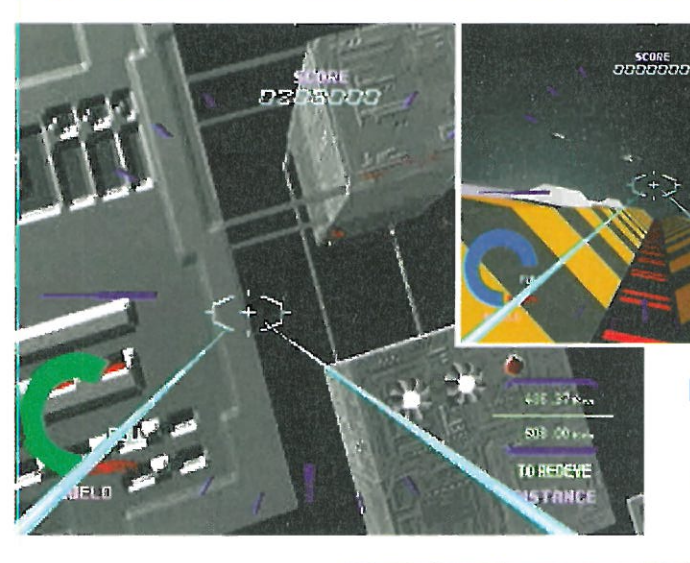
En el comienzo del juego, Namco se recrea ofreciendo imágenes llamativas que pretenden explicar el desarrollo de la acción, muy al estilo de las películas de la saga Star Wars.







Con o sin texturas. *Como viene siendo norma habitual en algunas de las conversiones* ***de Namco para PlayStation****, en StarBlade también se puede escoger el modo de juego original -con las formas planas, sin texturas- o bien optar por la nueva modalidad -que es exactamente el mismo juego, pero* ***con la inclusión de texturas para todas las formas****-. Una opción totalmente irrelevante, que simplemente sirve para demostrar la capacidad de incluir texturas que posee la máquina de Sony.*

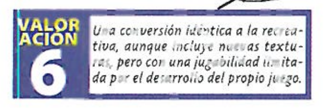


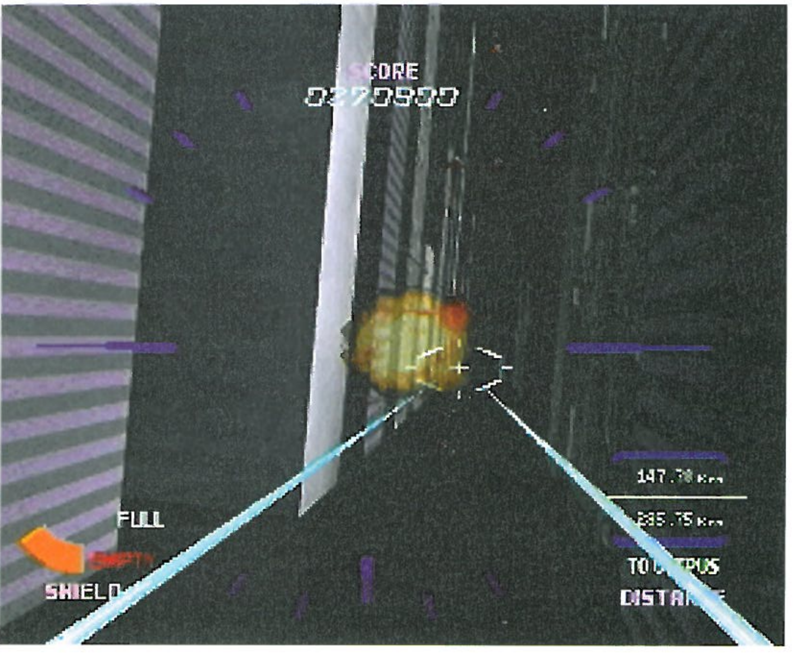


Namco recupera un gran éxito de los salones recreativos de hace unos años, para demostrar las posibilidades de PlayStation a la hora de manejar polígonos con texturas.

espectacular mueble que simulaba una nave espacial con volante y asientos incluídos, una pantalla de gran tamaño y un sonido estéreo que sumergía en el juego al más pintado. Lógicamente, el mismo programa en un TV de 20" y con el mando de **PlayStation** pierde bastante.

De todos modos no deja de ser un producto de calidad, aunque ya sabéis que de estas máquinas debemos exigir siempre mucho más.





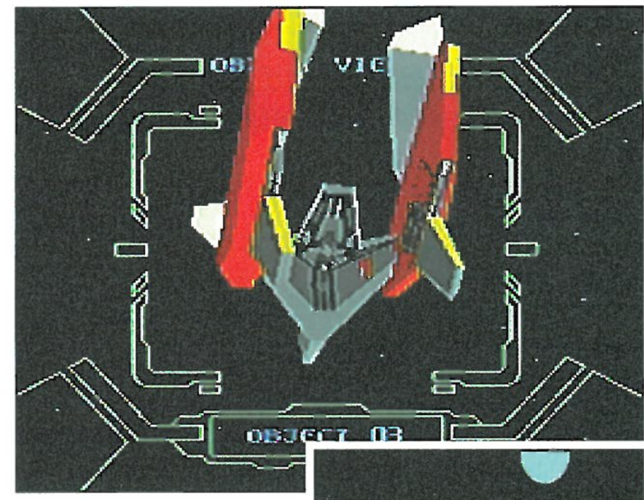
Visualmente, StarBlade es un juego muy llamativo. La combinación de polígonos y texturas es un recurso muy socorrido para este tipo de juegos. Por desgracia, el desarrollo del juego limita bastante la actuación del jugador.

MD 32X confirma la moda del polígono espacial

La buena capacidad para procesar polígonos de **MD 32X** le ha permitido versionar fielmente títulos de máquinas arcade como **Virtua Racing Deluxe, Star Wars Arcade** o **Super Motocross.**

Siguiendo una línea muy parecida en cuanto a la técnica de representación y movimiento de polígonos a la del mencionado **Star Wars**, **Stellar Assault** sitúa su ambientación en una batalla en el espacio exterior. Y en la misma onda se mueve el concepto del juego: dos naves de ataque para elegir, un modo para dos jugadores en el que uno es el piloto y el otro el artillero, y diversos puntos de vista.

Relatadas las afinidades entre estos dos títulos, no estaría de más empezar a marcar las diferencias, puesto que se hace necesario dejar bien clara la intención de **Stellar Assault** de no resultar



Stellar Assault



- **Soporte:** Cartucho
- **Publicado por:** Sega
- **Desarrollado por:** Sega
- **Lanzamiento:** Junio

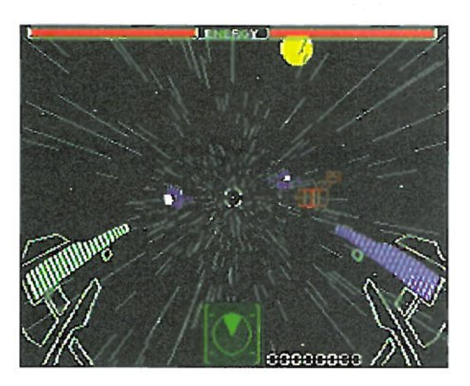
por Oscar del Moral



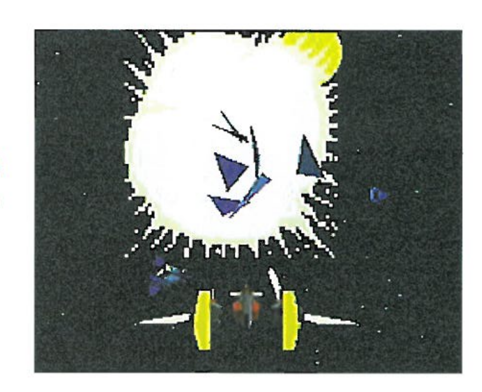


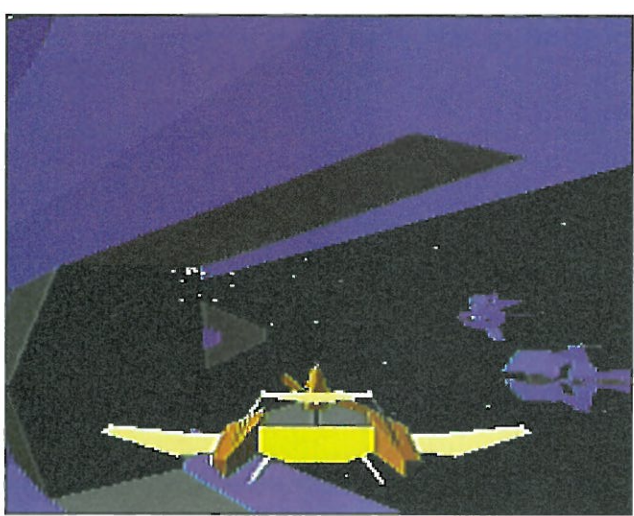






Stellar Assault trae nuevamente a MD 32X el espacio y los polígonos con un juego técnicamente muy correcto, pero en el que se echa de menos un poco más de acción.





Aunque parezca falta de coherencia con lo que comentamos en el texto, las naves enemigas abundan, pero es que resulta difícil encontrarlas en el gigantesco universo creado por Sega para la ocasión.



Si hay algo que resaltar en este cartucho, es el enorme tamaño de algunas de las naves enemigas, que demuestran cierto esmero en su confección: no son simples cubos puestos uno encima de otro tratando de representar un Destructor Estelar.

Otra de polígonos.

*Estamos inmersos en lo que podríamos denominar la revolución de los polígonos: **Virtua Fighter, Toh Shin Den, Cyber Sleed o Stunt Track FX** pertenecen a esa interminable lista de títulos que lo demuestran. Y mi pregunta es: ¿es necesario incluir polígonos en un juego para que éste tenga éxito, o es que no se puede hacer otra cosa?. El caso es que es posible que antes de que encontremos la respuesta, nos veamos inmersos en una invasión poligonal que acabe habitando en nuestras casas, se meta en nuestros cerebros y nos impida apreciar algo que siempre ha valorado muchísimo la retina humana: **las curvas**. Yo, desde luego, pienso seguir apreciándolas por mucho tiempo. ¡Que vivan las curvas!*

un clónico de **Star Wars**.

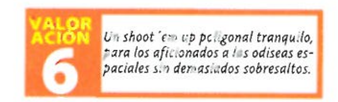
Desde un primer momento se ve que **Sega** ha intentado dotar al juego de un argumento más completo, aunque luego se limite a hacernos cumplir con cierto rigor las misiones que nos sean encomendadas. Para empezar, la nave despega desde una base en tierra, se comprueban los sistemas de funcionamiento y posteriormente se reciben las instrucciones de combate en un módulo en el espacio exterior.

La misión en sí invita amablemente a despejar completamente de enemigos un área a la que seremos transportados de forma instantánea. Una vez allí, será cuestión de repartir disparos y torpedos a todo objeto que se mueva, sin perder de vista los objetivos gordos: las enormes naves enemigas de turno. Terminada la misión, regreso a la lanzadera, nueva asignación de combate y vuelta a empezar.

¿Jugabilidad? No es un aspecto excesivamente negativo, pero tampoco es como para mantenerte pegado al televisor más tiempo del considerado como aconsejable. Mi ideal de juego no es precisamente vagar sin rumbo fijo por el vacío infinito, y a veces **Stellar Assault** evoluciona de esta forma. Sin embargo, este detalle podría ser achacado al hecho de que estamos analizando una versión aún sin acabar, por lo que este poco agradable aspecto podría variar en la versión final de juego. Ya veremos.

En cuanto al sistema de control de la nave, hay que decir que resulta bastante completo: los seis botones permiten controlar perfectamente funciones como el disparo, lanzar torpedos, girar y reducir o aumentar la potencia de los motores. Sin embargo, para acceder a las vistas externas de la nave es necesario conectar un segundo pad, lo cual resulta un pequeño inconveniente.

En fin, limando ciertas asperezas, **Stellar Assault** puede ser considerado como un buen juego para **MD 32X** que sabe estar a la altura de las circunstancias en cuanto a lo exigible a nivel técnico a un juego de la nueva generación de consolas.



Otra forma de luchar

Supreme Warrior

- **Sistema:** CD 32X
- **Soporte:** CD-Rom
- **Publicado por:** Acclaim
- **Desarrollado por:** Digital Pictures
- **Lanzamiento:** Disponible en España

por Sonia Herranz



Imágenes de vídeo digitalizadas y 32.000 colores en pantalla son las principales mejoras que **MD 32X** le añade al **Mega CD**.

Digital Pictures ha sido la primera en explotar esta posibilidad y lo ha hecho presentando a los usuarios de esta kit-consola (MD + Mega CD + MD 32X), cuatro títulos de muy diferente catadura de entre los que resalta, por calidad y jugabilidad, este **Supreme Warrior**.

La dinámica de este compacto nos recuerda a títulos como **Road Avenger** o **Time Gail**, -es decir, de esos en los que tienes que ir realizando el movimiento justo en el momento oportuno-, sólo que en esta ocasión se nos mete de lleno en un juego de lucha, atípico y algo extraño, pero de lucha.

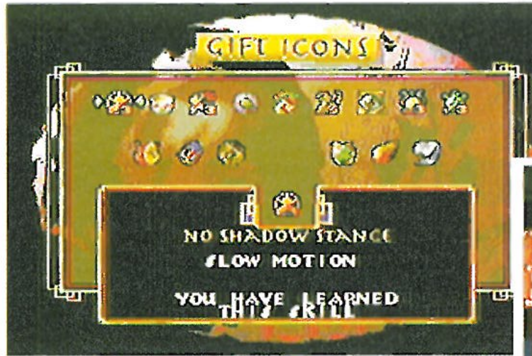
Una de las mayores peculiaridades de este **CD** reside en que jugamos desde un punto de vista subjetivo, es decir, lo que vemos en pantalla es lo que veríamos con nuestros propios ojos.

De esta forma, en el encuadre aparecerán nuestros rivales y nuestras manos situadas en posición defensiva. Cuando ataquemos o nos defendamos, veremos también moverse nuestros brazos o nuestras piernas, según el tipo de golpe que efectuemos.

Igual que un Mortal Kombat o un SF II, o cualquier otro juego de lucha que se precie, no propinar el golpe oportuno significa recibirlo tú y perder así la opción de acabar con el rival, pero en **Supreme Warrior** siempre hay que hacerlo en el momento exacto, o mejor dicho, cuando nos indiquen que es el momento exacto.

Este instante crucial se señala mediante dos iconos (puñetazo y patada) que aparecen en la zona de la pantalla de la que debe provenir al golpe (abajo, derecha, arriba...). La duración de estas señales es breve, por lo que nuestra reacción ha de ser rápida, muy rápida.

Lo que ya es aleatorio y no se indica de ningún modo es el gesto del parar un golpe del contrario, una acción intuitiva que no siempre resulta efectiva.



Esta pantalla muestra los items que se gqnan al derrotar a los enemigos. Algunos proporcionan ataques especiales, otros rellenan la barra de energía o potencian el ataque y la defensa.



Podremos empezar el juego enfrentándonos a cualquiera de los portadores de las máscaras de los elementos (Tierra, Aire y Fuego). Tras cada máscara se encuentran tres enemigos.

El grupo de programación Digital Pictures ha hecho honor a su nombre y nos presenta un particular juego de lucha en el que las imágenes digitalizadas son el principal elemento protagonista.





(Arriba). La perspectiva subjetiva preside todo el desarrollo del juego. Sólo veremos las manos y pies de nuestro luchador. En el caso de enlazar varios golpes consecutivos, llegaremos a ver a los dos contendientes en una animación completa.





Aunque al principio el juego resulta un poco complicado, según se avanza se va ganando la habilidad precisa para conseguir tumbar al rival. De hecho este juego de **Digital Pictures** termina haciéndose lo suficientemente adictivo como para que te entren ganas de avanzar un poco más en los combates, a pesar del poco hueco que se ha dejado para la habilidad personal o la capacidad de improvisación del jugador. Eso provoca que después de acabarlo una vez pierda gran parte de su atractivo, a pesar de sus doce luchadores y sus dos horas de imágenes de video.

El avance técnico que supone **MD 32X** permite apreciar en pantalla mucho más color, menos pausas de acceso a disco y una buena calidad de vídeo, aunque sin llegar al nivel que presagiaban las comparaciones que equiparaban **Mega CD 32X** con **Saturn**.

El juego tiene cierto atractivo y su calidad gráfica es notable, pero no llega a llenar por completo.

Quizás el concepto se ha ceñido demasiado al vídeo digitalizado y se ha le ha dejado al jugador un "espacio vital" un tanto reducido.

Habrá que esperar a otros compactos **Mega CD 32X** para ver si ya se ha tocado techo.



VALORACIÓN 5

Un título original, divertido y bastante atractivo a nivel gráfico por sus dos horas de video digitalizado, pero que no llenará por completo a los amantes de la lucha.

¿Qué debemos esperar de las películas interactivas?

Lo primero, como es lógico, que presenten ***atractivas imágenes reales en vídeo.*** *Este es el caso de Supreme Warrior, donde los actores han realizado* ***una demostración de artes marciales*** *tan impresionante, que parecen haberse escapado de una "peli" del mismísimo Bruce Lee.*

Lo segundo, ***que tengamos alguna influencia en el desarrollo de la película.***

En Supreme Warriors se nos invita a ello de forma que nuestro objetivo es conseguir tres máscaras para poder enfrentarnos a Fang Tu y recuperar la máscara de poder supremo. De nuestras "acciones" dependerá que lo logremos o no, aunque siempre mediatizados por el lógico desarrollo de la película.

El resultado suele ser, como en este caso, ***una combinación de espectacularidad visual y escasa participación del jugador.***

Porque a este tipo de juegos se le puede encontrar bastante atractivo, cierto, pero ¿por cuánto tiempo?. Este, sin duda, puede ser el mayor inconveniente que presenta un género que basa su mayor potencial en sus aspectos gráficos.





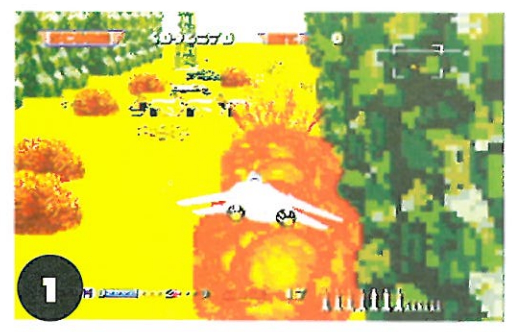
concurso MD 32X

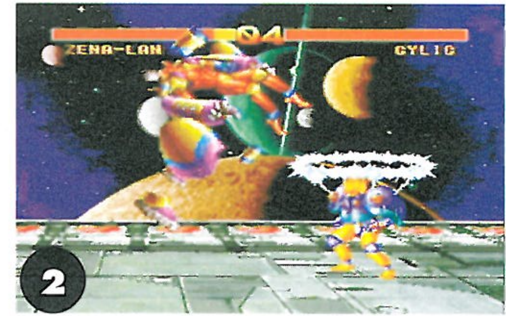
10 alucinantes MD 32X con su correspondiente MegaDrive se proponen tentarte este mes. El reto no es muy complicado. Seguro que puedes hacerlo. Se trata de que averigües a qué juego para MD32X pertenecen las 9 pantallas que te presentamos.

¿Fácil, no? Pues no te duermas. Envíanos el Cupón de Participación con tus respuestas a HOBY PRESS; Revista Hi-TECH; Apartado de Correos 400 ; 28100 Alcobendas; Madrid. Tienes hasta el 5 de junio, así que ponte en marcha.

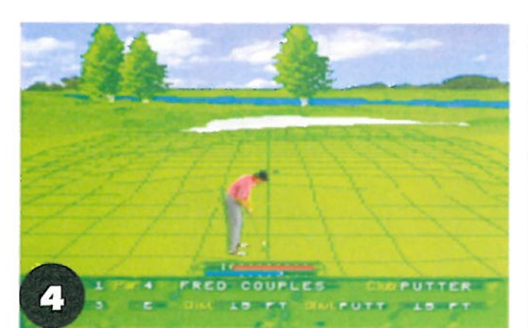








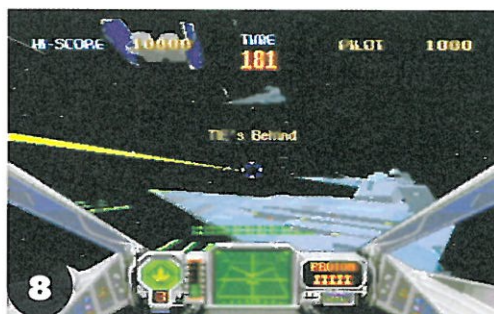














Para facilitarte tu labor investigadora, he aquí los 9 títulos que tienes que localizar: Doom, Star Wars, Metal Head, Cosmic Carnage, Space Harrier, After Burner Complete, Motocross Championship, 36 Great Holes, Virtua Racing Deluxe

BASES CONCURSO «MEGADRIVE 32X»

1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista Hi-TECH, que envíen el Cupón de Participación (o fotocopia) cumplimentado a la siguiente dirección: HOBBY PRESS; Revista Hi-TECH; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO MEGADRIVE 32X.

2.- De entre todos las cartas recibidas y correctas, se elegirán aleatoriamente DIEZ, cuyos remitentes ganarán, cada uno, una consola Megadrive 32X (consola Megadrive incluída). El premio no será canjeable por dinero.

3. - Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos hasta el 5 de junio de 1995.

4. - La elección de los ganadores se realizará el día 12 de Junio 1995, y sus nombres se publicarán en el número de Julio de HI-TECH .

5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7. - Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: Sega España y Hobby Press.

Cupón Concurso



Nombre...

Apellidos..

Dirección..

Localidad...............................Provincia ....

Teléfono................................Código Postal..............

Las Pantallas corresponden a los siguientes juegos

Pantalla1 ....

Pantalla2 ....

Pantalla3 ....

Pantalla4 ....

Pantalla5 ....

Pantalla6 ....

Pantalla7 ....

Pantalla8 ....

Pantalla9 ....

Especial Recreativas

Conoce a fondo las mejores recreativas del mundo (y II)

La lucha está en las calles



El mes pasado les dimos un buen repaso a las mejores recreativas en el género de simuladores de coches. Este mes le toca el turno a otro tipo de títulos que también consiguen aglomerar a un número increíble de jugadores a su alrededor. Estamos hablando, por supuesto, de los juegos de lucha. Atentos, muy atentos porque todos los arcades que os vamos a presentar a continuación -además de resultar absolutamente rompedores-, estarán muy pronto disponibles en sus correspondientes versiones para los diferentes modelos de consola.

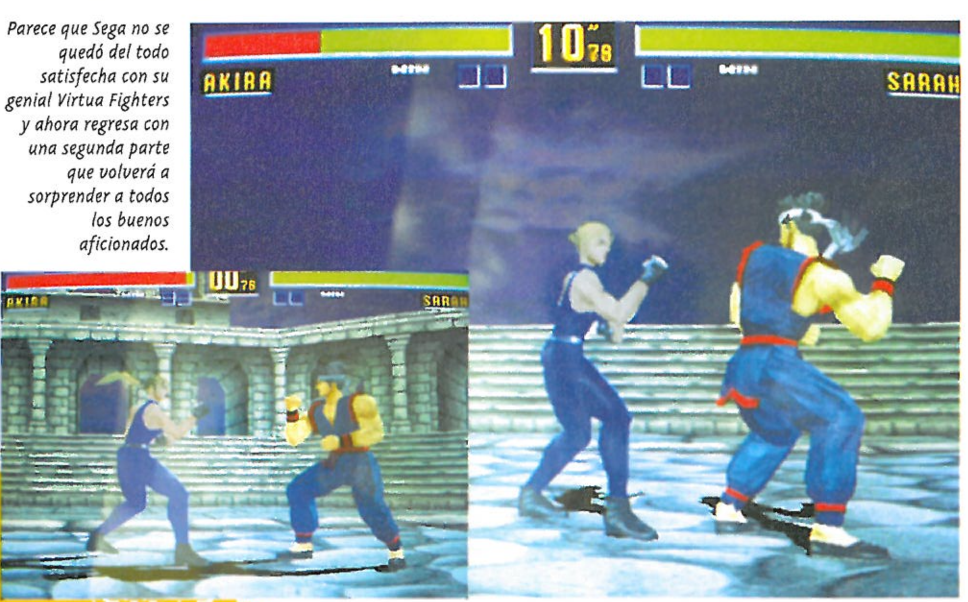
VIRTUA FIGHTER 2

El rey de la lucha. Con esta segunda parte del genial Virtua Fighter, **Sega ha completado un programa redondo.** A las indudables virtudes jugables de la primera parte se han añadido ahora una serie de **mejoras gráficas** que han conseguido captar nuevamente toda nuestra atención: **más polígonos y todo un repertorio de texturas**, consiguen que ya no luchemos con individuos "de madera", pues los personajes presentan ahora un aspecto mucho más humano y real.

Por otra parte, el programa nos ofrece lucha de verdad, con **espectaculares y suaves movimientos, combates equilibrados, diferentes perspectivas, y un repertorio de golpes sensacional** -sin necesidad de recurrir a ningún tipo de magias, además-.

No se puede decir que estemos ante el juego perfecto -aún falta un mayor control del luchador, al que podamos mover por todo el escenario- pero sin duda podemos decir **estamos ante el mejor arcade de lucha que se ha visto en una máquina recreativa.**





Parece que Sega no se quedó del todo satisfecha con su genial Virtua Fighters y ahora regresa con una segunda parte que volverá a sorprender a todos los buenos aficionados.

Virtua Fighter 2

Compañía: Sega
Programadores: AM 2
Hardware: Model 2
Versiones en España: Modelo Megalo, y modelo normal
Precio partida:
Respuesta público: Muy buena, es el juego de lucha más solicitado, y uno de los que más llama la atención en los salones.
Valoración Hitech: El mejor juego de lucha en versión recreativa. Siguen faltándole ciertos elementos, pero ha mejorado mucho técnicamente con respecto a la primera parte.

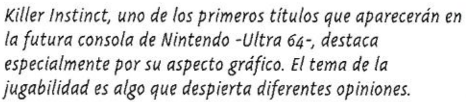
KILLER INSTINCT



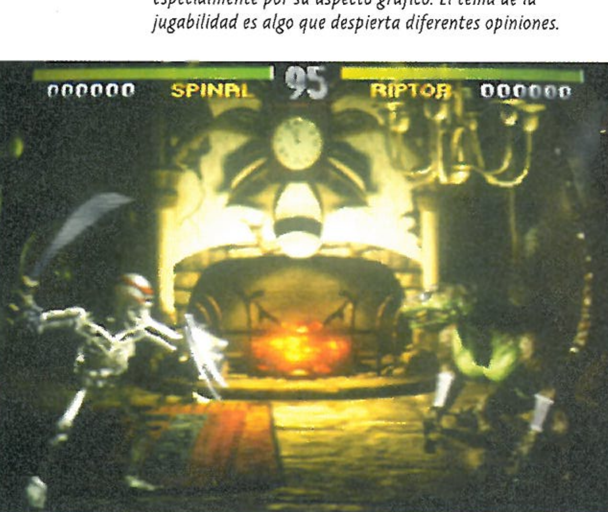








Killer Instinct, uno de los primeros títulos que aparecerán en la futura consola de Nintendo -Ultra 64-, destaca especialmente por su aspecto gráfico. El tema de la jugabilidad es algo que despierta diferentes opiniones.





Se esperaba más.

El debut en la lucha de Ultra 64 no ha sido, precisamente, apabullante. Rare nos presenta **el típico juego de lucha** en el que dos personajes se enfrentan en un mismo plano horizontal, bastante limitado por cierto, con tan sólo una perspectiva,- con zoom eso sí-, pero muy al estilo de los clásicos de Capcom o SNK.

Obviamente, **la gran baza de Killer Instinct radica en sus sensacionales formas renderizadas,** que ofrecen un aspecto realmente impresionante, pero aun así, **el movimiento de los luchadores no es todo lo suave y enlazado que se podía esperar.**

Por otro lado, la dificultad para un solo jugador es excesiva, tanto por la dureza de los rivales como por la complejidad de algunos movimientos especiales, y eso es algo que va en perjuicio de la jugabilidad. Claro que cuando participan dos jugadores la cosa cambia...

Como virtudes cabe destacar **la espectacularidad de algunos golpes especiales, así como la excelente banda sonora.** Además, los amantes de las emociones fuertes, las van a encontrar. Ya nos entendéis...

Killer Instinct

Compañía: Nintendo.
Programadores: Rare.
Hardware: Ultra 64.
Versiones en España: Mueble normal.
Precio partida:
Respuesta público: La sombra de Nintendo es alargada, y el juego en sí llama la atención. De momento, buena, pero ya veremos más adelante.
Valoración Hitech: Un juego lleno de contrastes, con algunos aspectos realmente logrados - como el diseño y renderización de todas las formas- y otros más discutibles, como la propia jugabilidad.

PRIMAL RAGE

La sorpresa de la temporada. Atari ha sorprendido a todo el mundo con la realización de un juego que **rezuma espectáculo, y que llama la atención por utilizar como protagonistas a unos ficticios dinosaurios** encuadrados en unos decorados apocalípticos.

El realismo de los gráficos, la terrorífica agresividad del juego (que compite con Killer Instinc), **un sonido de lujo, y un mueble bastante atractivo**, constituyen sificientes elementos como para que cualquier amante de la lucha se vea tentado a echar una partida.

Aun así, los luchadores se mueven en un solo plano horizontal con una perspectiva única, por lo que apenas hay innovación en este sentido, pero si en en diseño de **unos monstruos que parece vayan a salirse de la pantalla.**

Los combates resultan algo cortos, aunque el juego es fácil de manejar y los golpes no son complicados, por lo que puede ser el juego ideal para los menos expertos en este género.



Estamos ante uno de los títulos revelación en los salones recreativos de todo el mundo. Primal Rage, cuya conversión a consolas domésticas está corriendo a cargo de Time Warner, resulta un juego increíblemente espectacular.

Primal Rage

Compañía: Atari.
Programadores: Atari.
Hardware:
Versiones en España:
Precio partida:
Respuesta público: Batante buena desde que está en nuestro país. Un juego que llama la atención a primera vista.
Valoración Hitech: Un gran programa, muy cuidado es su aspecto gráfico, y en el que no han querido complicar la vida a los jugadores con extrañas combinaciones de botones. Ideal para los aficionados que busquen pasar un rato divertido sin más.

TEKKEN

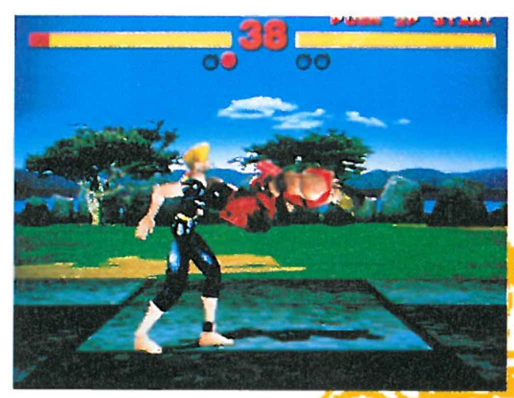


Las máquinas de Namco siempre ocupan un lugar privilegiado en todos los salones recreativos. La compañía japonesa no parece dipuesta a ceder ni un ápice de su tererno y para ello ha creado este Tekken, un simulador de lucha que se inserta de lleno en la moda poliginal pero ofreciendo sus propias aportaciones al género.











A la sombra de Virtua Fighter. El mito recreativo de Sega sigue ejerciendo una influencia poderosa en al campo de la lucha, y este Tekken es un claro ejemplo de ello.

Aún así, **Namco ha aprovechado todo su talento para crear un programa competente, gráficamente correcto, y una jugabilidad fuera de toda duda.**

La utilización de polígonos permiten una calidad gráfica notable, movimientos suaves y hasta algunos detalles sobresalientes en los decorados.

La única salvedad, es que las diferentes perspectivas que ofrece el juego deben ser elegidas durante el combate cuando la máquina lo permita, lo que consigue despistar ligeramente al jugador.

La innovadora y original manera de controlar a los luchadores - con un botón para cada mano- es lo que marca la diferencia en este juego. Una acertada forma de de intensificar la interacción entre jugador y luchador, sin necesidad de aumentar la dificultad. Merece la pena probarlo.

Tekken

Compañía: Namco
Programadores: Namco
Hardware: System 11
Versiones en España: Megalo
Precio partida:
Respuesta público: Acaba de salir al mercado español, y todavia no se ha asentado en los salones.
Valoración Hitech: Un claro 'imitador' (en el buen sentido) de Virtua Fighter, con cierta personalidad, pero sin alcanzar el nivel de calidad y equilibrio de VF2.

NIGHT WARRIORS





La segunda oportunidad. Capcom continúa su línea habitual en cuanto a juegos de lucha se refiere, y pronto nos traerá este Night Warriors, la segunda parte de aquel juego que llegó hace unos mese a nuestro país llamado **Dark Stalkers,** y que, todo hay que decirlo, está pasando con más pena que gloria por los recreativos. Aunque la primera parte mantiene la alta jugabilidad de todos los programas de Capcom, no parece que esto haya sido suficiente para despertar el interés del público.

Ambos programas se distinguen sobre todo por su peculiar estética, que **presenta unos personajes y decorados que parecen sacados de cualquier comic.**

En esta secuela, aparecen nuevos personajes, más escenarios y alguna que otra sorpresa, para **un cartucho de 300 megas** que estará en España aproximadamente en Mayo. Veremos si en esta ocasión consigue superar el éxito de su antecesor. Esperemos que sí.

Los grandes mitos preparan su regreso

Durante este año podremos ver la llegada de nuevas secuelas de los grandes clásicos de lucha.

La versión recreativa de **Rise of The Robots**, como ya os contamos el mes pasado, será una de las primeras en presentarse.

Aunque las verdaderas estrellas se harán esperar un poco más. **Mortal Kombat III**, el sangriento torneo de Williams/Midway, se estrenará el próximo verano en España con un montón de novedades. Vuelven los luchadores clásicos, como Sonya o Kano y se anuncia una innovadora realización que sustituirá a la tradicional estética del juego.

Otro título que nos tiene a todos en vilo es la próxima entrega de **Street Fighter II.** Todo apunta a que el juego estará basado en la película protagonizada por Van Damme, y Capcom promete resucitar el mito del que fuera el juego de lucha más carismático de los primeros 90.

Capcom también cuenta con otro juego para este año, bajo el nombre de **Cyberbob Full Metal Madness**, un torneo futurista repleto de engendros de acero. Y, por último, la inevitable apuesta de SNK, **Fatal Fury 3**. Como véis, la lucha va a seguir dando caña durante mucho tiempo.





A pesar de que ya os hablamos de ellos el mes pasado, no podíamos dejar de lado en este reportaje a Rise of the Robots y Fatal Fury 3. Sin duda, dos de los futuros éxitos en los salones recreativos.

Entrevista con ROD COU

Bajo esta inocente apariencia de presentador de telediario, se esconde uno de los mayores cerebros del mundo de los videojuegos. Él es el responsable de buena parte del presente y del futuro de la industria, y por sus manos pasan algunos de los proyectos más ambiciosos de este sector. Él es Rod Cousens, Vice Presidente Ejecutivo y Presidente en Europa de Acclaim. Y ha hablado en exclusiva para los lectores de Hitech.

Cousens: "Atentos a Acclaim"

Ht: Hemos sabido que uno de los últimos pasos de Acclaim ha sido crear su propia división de máquinas recreativas. En vista de que Nintendo ha hecho lo mismo con Williams, la pregunta es: ¿tan importante es contar actualmente con recreativas propias, con un equipo especializado en desarrollar este tipo de arcades?

RC: Históricamente, las conversiones de recreativas a consolas y ordenadores han dado buen resultado. Además de poseer los derechos de propiedad de los títulos que aparezcan en recreativa, podemos programar nuestros juegos mediante la tecnología de captura de imágenes en movimiento o los personajes de comic. Las recreativas de Acclaim pueden marcar la pauta por sí mismas, asegurando el éxito en otros formatos y otros mercados.

"ULTRA 64 es una máquina impresionante que amenaza con acaparar la atención del usuario gracias a su atractivo precio e innovaciones tecnológicas."

Ht: Hablando de Nintendo, ¿de qué forma ha notado Acclaim el acuerdo entre Nintendo y Williams? Todos sabemos que muchos de los éxitos de Acclaim se han basado en arcades de Williams/Midway.

RC: Nuestra relación con WMS Industries ha beneficiado enormemente a las dos partes y, aunque siempre se tome como referencia a Mortal Kombat y NBA Jam, no debe olvidarse que este vínculo existió durante cierto tiempo abarcando otros títulos como Narc y Smash TV. Soy de la opinión de que en el mercado europeo Acclaim ha añadido un valor real a WMS Industries a través del impacto de las ambiciosas campañas de marketing que hemos puesto en marcha. Aunque al final siempre vamos a recoger muchos frutos de nuestra relación, también publicaremos bajo nuestro sello versiones para ordenadores y consolas de Revolution X, que está destinado a constituir todo un éxito.

También hay que recordar que Acclaim ha hecho honor a su fama con la publicación de diversos "bombazos". La serie WWF Wrestling, The Simpsons y Terminator 2 son sólo unos cuantos testimonios de nuestro potencial, que nos ha valido el respeto de nuestros socios.

Ht: Acaba de celebrarse en Londres la feria europea del videojuego, ¿porqué Acclaim no ha estado allí?

RC: En su día ya participamos en el European Computer Trade Show y no nos resistimos a hacerlo de nuevo en el futuro. Lo que ocurre es que lo vemos como una operación de marketing y nuestra estrategia está más orientada al usuario.

Por otra parte, creemos que nuestra red de distribución está en orden, pero podemos seguir progresando, y la participación en ferias como E.C.T.S. y E3 (se celebrará en mayo, en Los Angeles) ampliaría nuestro ámbito de actuación y atraería a clientes potenciales. En definitiva, siempre dejamos abierta esa posibilidad y nuestra decisión depende de las circunstancias del momento.

Ht: Demasiadas máquinas, demasiados soportes, ¿van a trabajar para todas esas máquinas nuevas?

RC: En lo que se refiere a formatos de hardware, nuestro papel es el de un productor de software dispuesto a apoyar a cualquier sistema comercialmente viable. Las fuerzas del mercado decidirán el resultado de esta nueva batalla, que estará condicionado por muy diversos factores. Nosotros apoyaremos firmemente a los mayores distribuidores de hardware para garantizar el éxito de sus productos.

"Hemos optado por un acuerdo por el que operaremos como Acclaim Entertainment España S.A. y contrataremos los servicios de otras empresas en áreas como ventas o distribución."

Ht: ¿De qué va a depender el éxito de los nuevos soportes?, ¿del precio, del software?

RC: Algunos de los elementos ya han sido mencionados, pero los más sobresalientes son un buen catálogo de programas y un precio competitivo, así como una red de distribución y tecnología adecuadas.

Ht: ¿En qué juegos están trabajando y para qué máquinas, ¿cuándo po-

Una larga trayectoria

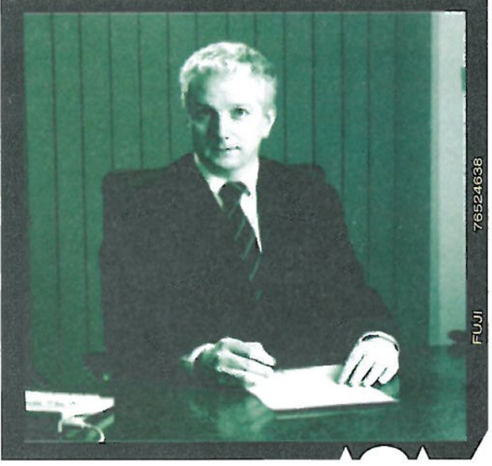
*No. Llegar a ocupar el cargo de Vice Presidente Ejecutivo y Presidente en Europa de una compañía como Acclaim, no es algo que se consiga de la noche a la mañana. Rod Cousens es, sin duda, uno de los "grandes dinosaurios" del mundillo de los videojuegos, donde comenzó a dar sus primeros pasos hace ya casi tres lustros. El primer contacto de Cousens con la industria lo encontramos en **Quicksilva**, compañía de software a la que convirtió en una de las líderes del mercado de la época. "Ordenadores" como Spectrum o Amstrad -¡qué tiempos aquellos!-, vieron correr por sus circuitos títulos de esta compañía tan geniales como el mítico «Ant Attack». Posteriormente decidió independizarse y fundó el sello **Electric Dreams**, -¿se acuerda alguien de «I, of the Mask»?-, para pasar posteriormente a ocupar el cargo de Vice Presidente de **Activision**, donde se responsabilizó de las tareas de desarrollo, ventas, marketing y distribución de sus propios títulos en toda Europa. Tras este período Cousens se incorporó a las filas de Acclaim, donde actualmente ocupa el mencionado puesto de Vice Presidente Ejecutivo y Presidente de Acclaim Europa, territorio donde es el máximo responsable de todas las actividades de la compañía.*



dremos ver las primeras muestras?

RC: Acclaim va a publicar algunos de sus mayores éxitos de ventas en PC CD Rom, Sega Saturn y Sony PlayStation a lo largo de este año. Entre ellos se incluirán Mortal Kombat II, la serie WWF, NBA Jam T.E., además de algunos atractivos productos inéditos como Judge Dredd, Batman Forever y Revolution X.

También vamos a introducir a un personaje llamado Turok en Nintendo Ultra 64, que probablemente saldrá a principios de 1.996.



Ht: También trabajan para 32X, ¿qué futuro le ve a la máquina de Sega?

RC: Como productores de software apoyamos, entre otros, a Sega, y Sega quiere que el 32X triunfe. Si se comprometen firmemente con esta máquina, la comercializan y la venden a un precio adecuado, sin duda tendrá un hueco en el mercado. De nuevo, todo depende del fabricante de hardware.

Ht: ¿Cuándo cree que estará disponible la máquina de Nintendo. Acclaim está trabajando sobre ella, así que díganos, ¿es tan alucinante?, ¿cómo llevan su juego?

RC: De acuerdo con las informaciones de que dispongo, aparecerá probablemente en el primer trimestre de 1.996, aunque se ha venido hablando del próximo mes de diciembre. Es una máquina impresionante que amenaza con acaparar la atención del usuario gracias a su atractivo precio y sus innovaciones tecnológicas. Vamos a presenciar un interesante duelo entre los fabricantes de hardware. Nuestro primer proyecto va por buen camino y estamos satisfechos de los resultados obtenidos hasta ahora. Esperamos que salga con el mínimo retraso posible con respecto al lanzamiento de la máquina.

"Sega quiere que 32X triunfe. Si Sega se compromete formalmente con 32X, sin duda tendrá un hueco en el mercado."

Ht: ¿Es el PC el gran rival para las nuevas máquinas?

RC: El PC puede ciertamente coexistir con los sistemas de la nueva generación, y algunos incluso podrían afirmar que supera a éstos. El mercado de ordenadores es más amplio, ofrece más posibilidades y plantea nuevos desafíos. Sin duda, vamos a apoyar los formatos de PC.

Ht: ¿Le gusta el concepto multimedia en máquinas como CD-i?

RC: Si ofrece una mayor gama de elecciones al usuario y éste puede decidir por sí mismo, por supuesto. Está claro que el FMV ha tenido un impacto positivo en las ventas, aunque es improbable que éstas alcancen el nivel obtenido por Sega y Nintendo.

Ht: Sabe que 3DO se ha llevado el premio al mejor hardware del año, ¿cuál es su opinión?, ¿van a trabajar sobre esta máquina?

RC: Nuevamente, se trata de un concepto interesante y la versión Mark 2 lo hace aún más, por lo que desde el punto de vista tecnológico y asociativo tiene mucho que ofrecer. Ciertamente cuenta con suficiente apoyo de software, por lo que su éxito más bien depende de la eficacia de su estrategia de marketing y distribución.

Acclaim ha apoyado 3DO a través de sus licenciatarios. No tiene intención de hacer lo mismo bajo su propio sello, pero va a seguir de cerca su evolución. No exageramos al decir que tenemos un enorme respeto por Trip Hawkins y nunca subestimaríamos sus aptitudes o su voluntad de triunfar.

Ht: ¿Cómo están funcionando sus lanzamientos en España, tras tanto cambio de distribuidor?

RC: El mercado español no ha podido disfrutar de su mejor momento y podemos decir que nos hemos sentido relativamente satisfechos del impacto de títulos como Mortal Kombat II y NBA Jam. La estructura de la red de distribución es limitada y nos hemos visto forzados, hasta cierto punto, a introducir cambios en nuestra nómina de asociados. Ahora hemos optado por por un acuerdo "híbrido" por el que operaremos como Acclaim Entertainment España S.A. y contrataremos los servicios de otras empresas en áreas tales como las ventas y la distribución, mientras vayamos estableciéndonos poco a poco en España, al igual que hemos hecho en otros países. Esperamos conseguirlo lo más pronto posible. Nos entusiasma la perspectiva de contratar y trabajar con colegas españoles.

Ht: ¿Cuál ha sido su título más vendido en Europa?

RC: En los últimos dos años ha sido Mortal Kombat. En general, la licencia de The Simpsons.

Ht: ¿Cuál será su próximo 'Mortal Kombat'?

RC: Judge Dredd (el personaje original fue obra del diseñador español Carlos Ezquerra), seguido por Batman Forever o Revolution X. Simplemente, habrá que decir: atentos a Acclaim.

"La mayor parte de nuestro público se sitúa en el sector masculino de los 16 años de edad"

Ht: ¿Habrá versión Mortal Kombat III de la mano de Acclaim?

RC: No tenemos ningún proyecto de Mortal Kombat en Acclaim. Es probable que veamos un Mortal Kombat de Sony y Atari en los próximos doce meses.

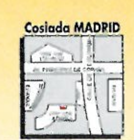
Ht: ¿Porqué Acclaim se obsesiona con las grandes licencias?, ¿son las que de verdad venden más y mejor?

RC: La mayor parte de nuestro público se sitúa en el sector masculino de los 16 años de edad, ya que nos identificamos con su estilo de vida, que se manifiesta en su forma de vestir, la música que les gusta, las películas, los deportes, la comida, etc. Ellos conocen de antemano nuestras licencias y la demanda del público es muy grande. Hay un estudio que sugiere que el mayor volumen se ha conseguido a través de las licencias.

Pero también hay que decir que este sector ha generado títulos originales, algunos de los cuales han evolucionado hasta convertirse en licencias.



ALICANTE · BADALONA · BARCELONA · BARCELONA · BILBAO · BUENOS AIRES · BURGOS · MADRID






MADRID · Coslada MADRID · Móstoles MADRID · Torrejón MADRID · Palma de Mallorca · MURCIA · PAMPLONA · SALAMANCA · SEVILLA · Sta Cruz de TENERIFE






Tus Centros especializados con el mejor software de entretenimiento para tu consola y tu ordenador

VALENCIA · VIGO · ZARAGOZA · ZARAGOZA · Alcalá de Henares · Alcobendas · BARCELONA · LAS PALMAS · GRANADA · LA CORUÑA



902 17 18 19

FAX: (91) 380 34 49

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H.
SABADOS DE 10,30 A14 H.

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTS.

SERVIPACK TRANSPORTE URGENTE

- PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORALES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS.
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS.
- SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTS.

Entra en la nueva dimensión del Videojuego



SEGA SATURN

99.990



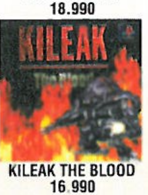
CLOCKWORK KNIGHT 14.990



GOTHA	16.990
MYST	16.990
PANZER DRAGOON	14.990



DAYTONA USA 16.990



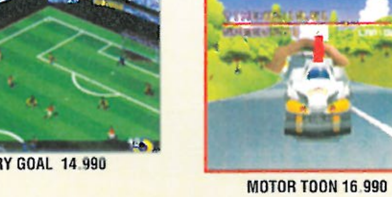
VIRTUA FIGHTER 14.990

GALE RACER 14.990

TAMA 16.990

VICTORY GOAL 14.990





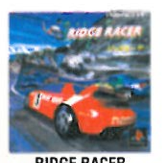
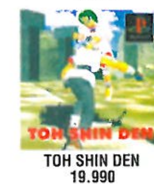
PlayStation

114.900



COSMIC RACE 18.990

CYBER SLED 19.990

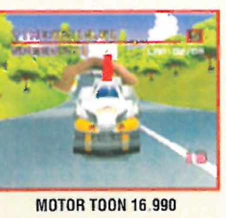
KILEAK THE BLOOD 16.990

RAIDEN PROJET 19.990

RIDGE RACER 19.990

TOH SHIN DEN 19.990





MOTOR TOON 16.990

PARODIUS DELUXE 16.990

A-IV EVOLUTION	21.990
CRIME CRACKERS	16.990
KING'S FIELD	16.990
MAH JOHNG	16.990
NEKETSU FAMILY	17.990
TAMA	16.990
TWIMBEE PUZZLE	16.990

3DO



99.990

QUARANTINE 8.490



BATTLECHESS 8.990



FIFA INTER. SOCCER 9.990



MEGARACE 9.490



NEED FOR SPEED 9.990




REBEL ASSAULT 9.990



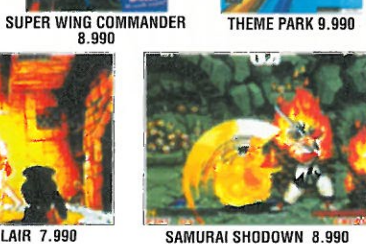
ROAD RASH 8.990

SUPER WING COMMANDER 8.990

THEME PARK 9.990




DEMOLITION MAN 7.990



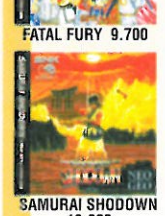

DRAGON'S LAIR 7.990

SAMURAI SHOWDOWN 8.990

NEO·GEO CD



AERO FIGHTERS 2 10.900



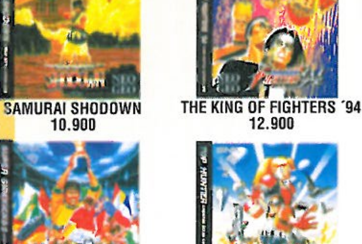
FATAL FURY 9.700



84.900

SAMURAI SHOWDOWN 10.900

THE KING OF FIGHTERS '94 12.900



SUPER SIDEKICKS 2 10.900

TOP HUNTER 10.900

ART OF FIGHTING	10.400
ART OF FIGHTING 2	10.900
BASEBALL STARS II	9.700
FATAL FURY 2	10.400
FATAL FURY SPECIAL	10.900
KARNOV'S REVENGE	11.600
KING OF THE MONSTERS 2	9.700
NAM 1975	9.400
NINJA COMBAT	11.600
PUZZLED	9.400
SAMURAI SHODOWN 2	13.900
THE SUPER SPY	9.400
TOP PLAYER'S GOLF	9.400
WORLD HEROES 2 JET	11.600



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

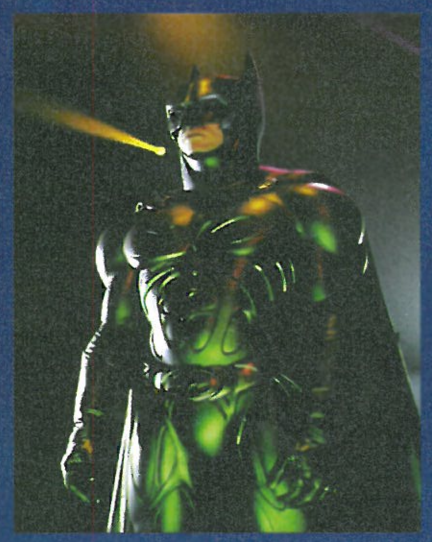
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

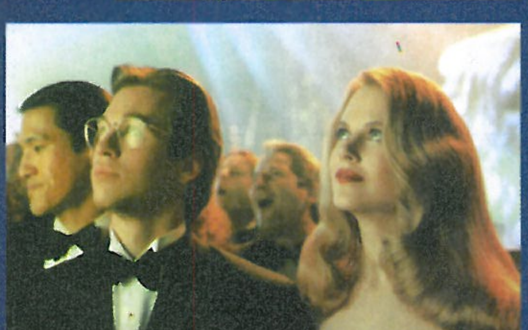
ESTOS PRECIOS PUEDEN VARIAR SIN PREVIO AVISO



Batman Forever

Un nuevo rostro para un viejo héroe





El próximo verano nos llegará la tercera entrega cinematográfica de la saga Batman. Y es que parece que al Señor de la Noche le atrae el calorcillo de nuestro país, porque sus dos anteriores películas -Batman (1989) y Batman Returns (1992)- también llegaron a España con la época estival.

Si bien la fecha del estreno será aproximadamente la misma, el resto guarda escasas similitudes con las películas mencionadas. La expectación creada es idéntica y los secretos que han rodeado a la producción también, y de nuevo la Warner Bros. anda detrás de todo el montaje. Pero a partir de aquí, punto y aparte, porque Batman Forever marcará una nueva etapa en la carrera cinematográfica del Hombre Murciélago.

En primer lugar, Tim Burton, director de las dos anteriores, se limita a estar presente en la producción y cede el relevo en la dirección a Joel Schumacher. Schumacher ha dirigido películas como Jóvenes Ocultos o Un dia de furia, y es un director bastante más "light" que Burton, por lo que seguramente tendremos un Gotham más alegre y colorista, más en la línea de los primeros comics de Bob Kane y de la serie televisiva de los 60.

Pero las novedades no se limitarán a un cambio de director, ya que Michael Keaton pasará el traje de murciélago a Val Kilmer, el protagonista de Willow o The Doors. Además, por primera vez desde que Burton retomó al superhéroe en 1989, éste contará con la inestimable ayuda de su pupilo Robin, papel que interpretará Chris O'Donnell.

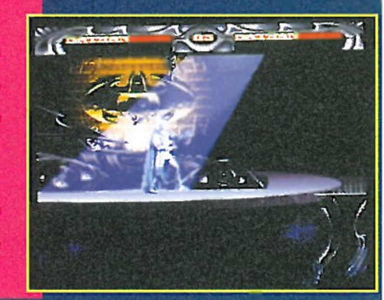
Más cosas. La producción ha contado con un elenco de actores conocidos para dar vida a una completa fauna de villanos. Jim «La Máscara» Carrey será The Riddler, y Tommy Lee Jones dará vida al ex-fiscal Harvey Dent, convertido en el corrosivo Two Faces. Y por supuesto, no faltará el elemento femenino. Mientras Nicole Kidman, la flamante señora Cruise, da vida a la psiquiatra que trata de conservar la salud mental de Bruce Wayne, Drew Barrymore (¿recordáis a la niña de E.T.?) y Debi Mazar serán las novias de cada cara de Two Faces.

Un nuevo Batmovil para Batman, una Harley para Robin, efectos especiales a tutiplén y un presupuesto que quita el hipo redondean la producción con la que la Warner pretende arrasar este verano, Batman Forever.

Batman Forever, el juego



De la mano de Acclaim, visitaremos Gotham City a bordo de ***Super Nintendo, Mega Drive, Game Gear, Game Boy, PC-CD ROM y PlayStation.*** *Además, Batman Forever será una de las primeras recreativas de la compañía norteamericana, gracias al acuerdo que ésta firmó con Warner Bros. El juego estará planteado para uno o dos jugadores simultáneos y ofrecerá la posibilidad de asumir los papeles de Batman y Robin en su lucha con Two Faces y The Riddle. Añadir que empleará la técnica del fondo azul para la digitalización de los personajes, y que la versión arcade utilizará la tecnología de captura de imágenes en movimiento de Acclaim, la misma que se ha empleado para la realización de los los efectos especiales de la película.*



Y además, Cutthroad Island

Acclaim también se está encargando de las conversiones para **Super Nintendo, Mega Drive, Game Gear y Game Boy** de la última producción de Carolco Pictures. Se trata de Cutthroad Island, una película de piratas a la vieja usanza, que ha sido dirigida por Renny Harlin a la mayor gloria de su señora Geena Davis. A ella le acompañan en el reparto nombres menos conocidos como Matthew Modine o Frank Langella.
Para la realización de este videojuego, los chicos de Acclaim han trabajado directamente con el equipo de producción del filme. Y el resultado será una aventura en la que el jugador se verá inmerso en una apasionante "caza" del tesoro, con un argumento paralelo al que se desarrolla en la película.



Sega of Japan ha manifestado que, en su primera semana, «Justino, un asesino de la terdera edad», está batiendo todos los records de ventas de un videojuego licenciado de una película, por encima incluso de El Rey León.

Casper
La mayor fantasmada de Spielberg

Casper, el juego

Si el estreno de la película va a estar rodeado de una gran expectación por el tema de los efectos especiales, la aparición del juego no va a ser menos. Al fin y al cabo, Casper supondrá uno de los primeros trabajos de la compañía Interplay para los soportes de última generación.
La compañía norteamericana lanzará este título para **Mega CD 32X, Sega Saturn, PlayStation y 3DO.** *Además, Interplay también realizará un libro interactivo para Sega Pico, basado en la película de Universal Pictures.*

Universal Pictures y Amblin Entertainment (la productora de Steven Spielberg) ya tienen a punto de caramelo una nueva producción que ha sido dirigida por Brad Siberling. Nos referimos a Casper, una historia de mansiones encantadas, fantasmas y tesoros ocultos, en la que no faltarán el humor y los efectos especiales.

La película arrancará cuando Carrigan Crittenden llegue con su compañero Dibs a la mansión que ha heredado y decidan deshacerse de los fantasmas que la habitan. El Dr. Harvey, experto parapsicólogo, y su hija Kat llegarán al caserón con esa intención. Ya con los cuatro protagonistas danzando por Whipstaff Manor, se desatarán todo tipo de situaciones rocambolescas.

El papel de Kat ha ido a parar a una joven actriz que parece sentirse a sus anchas en casas fantasmagóricas: Christina Ricci, la pequeña Wednesday de La Familia Addams. La acompañan Cathy Moriarty, Eric Idle, Bill Pullman y, por supuesto, Casper y sus tíos. Y es que cuando los fantasmas aparezcan en pantalla, seguro que roban todo el protagonismo al resto del elenco.





Panasonic ha anunciado que su proyecto de MPEG para 3DO, que permitirá ver películas en esta consola, ha quedado congelado.



Y más sobre Waterworld

El mes pasado os hablábamos de la última superproducción de Kevin Costner y de las correspondientes versiones que Ocean está preparando para **Mega Drive, Super Nintendo y Game Boy**. Pues bien, hemos conseguido las primeras imágenes de la película Waterworld. Será toda una epopeya futurista con unos protagonistas de lujo, ya que a Costner le acompañan en el reparto Jeanne Tripplehorn y Dennis Hopper.

En lo que respecta a los juegos que se están preparando, Interplay se une a esta fiesta semiacuática con las versiones para **PlayStation, 3DO, CD-Rom Macintosh y PC CD-ROM**. Mucha acción, aventura y un toque de estrategia será lo que encontremos en los juegos que está desarrollando la compañía norteamericana.



El cuervo
Venganza de ultratumba

Con una banda sonora que se anunciaba como el rock del siglo XXI y la muerte de su protagonista en pleno rodaje, la película levantó una inesperada expectación antes de su estreno. Brandon Lee no pudo terminar el rodaje, murió mientras interpretaba una escena, pero la familia dio su visto bueno para que las escenas restantes se rodaran con un doble sobre el que se generó infográficamente la faz del hijo de Bruce Lee. Un dato macabro para una historia de amor sobrenatural.

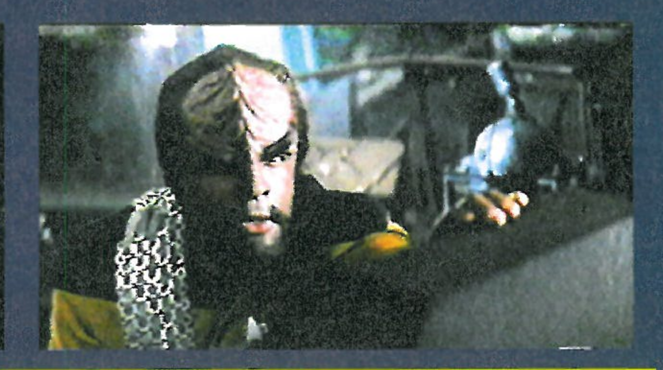
En ella, Brandon Lee encarnaba a Eric Raven, un guitarrista de rock que vuelve del otro mundo para vengar su asesinato y el de su prometida Shelley Webster. Vestido de riguroso cuero negro de pies a cabeza y en compañía de un cuervo, Raven perseguía sin tregua, y al ritmo de grupos como The Cure, a Top Dollar, el cabecilla de la banda que les asesinó.

El Cuervo, el juego

Poco se sabe de momento del paso de la película póstuma de Brandon Lee a juego. En principio, se anunció que se pretendía que el juego arrancase donde terminaba la película, haciendo una especie de segunda parte de la misma. Pero las últimas noticias que hemos recibido de este proyecto apuntan más a una versión de la historia que vimos en la pantalla grande.
Lo que sí es seguro es que Philips Media Games se ha hecho cargo de la producción de The Crow para todos los soportes con **formato CD.**







Star Trek: Generations

Trekkies de última generación

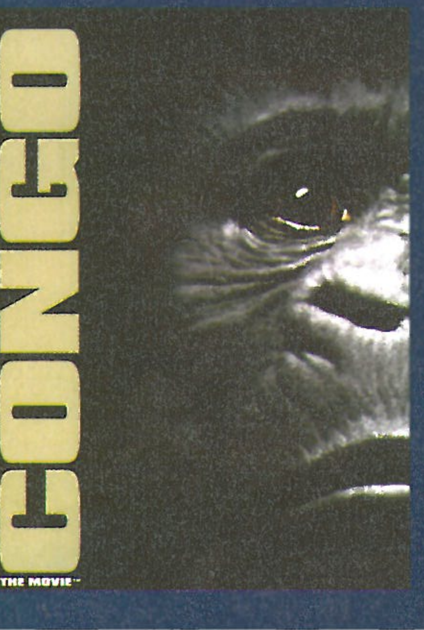
En Estados Unidos el fenómeno Star Trek ha alcanzado unas dimensiones gigantescas. Las series de televisión y las seis entregas cinematográficas han generado legiones de "trekkies" que piden más y más. Y aunque en nuestro país la fiebre por esta saga no alcanza esos niveles, el público español también acoge muy favorablemente los productos "trekkies".

Star Trek: Generations, recientemente estrenada en nuestro país, es la séptima y hasta el momento última entrega de la serie. Ha contado con la dirección de David Carson, el guión de Ron Moore y Brannon Braga y Rick Berman como productor. Su principal aliciente es el de reunir en una sola aventura a la vieja guardia con los nuevos valores. Y es que el capitán Kirk une sus fuerzas con el capitán Picard para luchar contra Soran. O lo que es lo mismo, William Shatner y Patrick Stewart juntos contra Malcom McDowell.

Todo esto con una infinidad de efectos especiales por medio, como corresponde a toda película espacial que se precie. Desde espectaculares maquetas de la nave Enterprise a las catorce horas de maquillaje para convertir a Brent Spiner en el androide Data, los viajes temporales o la espectacular barrera Nexus totalmente generada por ordenador.

Star Trek, el juego

A pesar del "fanatismo" (dicho así, entre comillas y de manera cariñosa) que despierta el Enterprise, los capitanes Kirk y Picard, así como sus respectivas tripulaciones, lo cierto es que toda esta fauna espacial no se ha prodigado mucho en las consolas de nuestro país. Lo último que hemos visto ha sido Star Trek: Star Fleet Academy, el cartucho de Interplay para Super Nintendo. Pero tranquilos, que no cunda el pánico porque la última entrega de la saga galáctica tendrá versión para los "grandes" soportes. Con toda seguridad, Star Trek: Generations verá la luz en forma de juego en ***Saturn y PlayStation.*** *Eso sí, la fecha todavía no se conoce.*



Congo

Desde el corazón de la jungla

Tras el exitazo que supuso Parque Jurásico, Michael Crichton ataca de nuevo. Su nuevo "best-seller" se llama Congo, ya se ha convertido en película y pronto lo hará en videojuego.

El filme está dirigido por Frank Marshall e interpretado por Dylan Walsh, Ernie Hudson, Laura Linney y Tim Curry. Ellos dan vida a unos exploradores que se adentran en la jungla africana, donde se encuentran con el gigantesco gorila que da título a esta película de Paramount Pictures.

En cuanto al juego, será realizado por Viacom y distribuido por CIC, y verá la luz en los **16 bits de Sega y Nintendo** así como en **CD-ROM**.

Recortes

*• **Mighty Morphin Power Rangers** será el título del filme con el que los Power Rangers se estrenarán en la pantalla grande. Produce la Fox y dirige Bryan Spicer.*

*• **Denzel Washington** es un policía que debe capturar a un malvado de la realidad virtual en **Virtuosity**, la película de la Paramount que dirige Brett Leonard.*

*• **La Fox** ha encargado a John Whedon, guionista de Speed, el guión de **Alien 4**, con posible resurrección de la Teniente Ripley incluida.*

*• Se ha estrenado en 22 salas de Estados Unidos, debidamente equipadas, **la primera película interactiva**. Ésta permite a los espectadores elegir el argumento o efectuar cualquier cambio en el guión, simplemente con apretar un botón instalado en la butaca. Se trata de **Mr. Payback**, dirigida por Bob Gale, el mismo que escribió el guión de Regreso al Futuro.*

*• El actor Tim Curry encarna al doctor Victor Frankenstein en una nueva revisión que Interplay ha realizado del clásico de Mary Shelley. Se trata de **Frankenstein. Through the Eyes of the Monster**, un juego en **CD-ROM para Macintosh y PC**.*

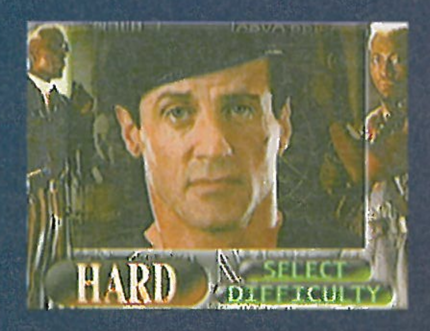
*• **Steven Spielberg y Harrison Ford** se han puesto de acuerdo para rodar **la cuarta entrega de Indiana Jones.** El filme será de la Universal y estará lista en 1996 si se cumple lo previsto.*

Acclaim se encargará de convertir en videojuego la última aparición cinematográfica de Spiderman, película que está dirigiendo James Cameron. Estos chicos no se pierden ni una.

Demolition Man

Stallone se estrena en 3DO

La película de Warner Bros. ha pasado por el tamiz de Virgin, compañía que lo ha convertido en uno de los primeros juegos para 3DO. El punto de partida es clavadito al del film, lo mismo





que ocurre con el objetivo final del juego. De esta forma, la odisea comienza en Los Angeles del año 1996, cuando el policía John Spartan tiene que liberar a unos rehenes que han caído en manos de Simon Phoenix, para continuar en un futuro más o menos lejano y finalizar entre las paredes de Cryoprisión.

Como juego, Demolition Man está estructurado en cinco misiones que siguen la línea argumental de la película. El sufrido jugador asume el papel de Spartan, el personaje que en la pantalla grande interpretaba Sylvester Stallone.

Cada misión cuenta con el consiguiente objetivo a cumplir y con un desarrollo diferente. Así, aunque la tónica que predomina es la perspectiva subjetiva, en la que el objetivo es disparar a todos los malhechores que ataquen de improviso, también os veréis las caras con Phoenix en un cuerpo a cuerpo, os adentraréis en un laberinto y participaréis en una trepidante persecución en coche. Y todo ello, con la posibilidad de elegir entre tres niveles de dificultad.

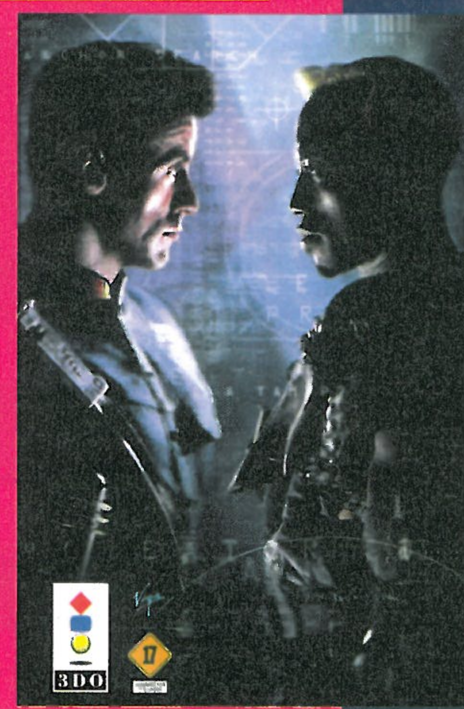
El juego cuenta, además, con banda sonora y efectos de sonido extraídos directamente de la película para que no se pierda ni una pizca de la ambientación, gráficos en 3D y renderizaciones por doquier. Igualmente, podréis disfrutar de escenas tomadas del film, a las que se han añadido otras secuencias que Stallone y Snipes rodaron especialmente para el videojuego. Un juego, por cierto, del que ya se rumorea que tendrá una versión para PlayStation.





Demolition Man, la película

Este título fue el primero protagonizado por Sylvester Stallone tras el batacazo de Máximo Riesgo, y gracias a él recuperó algo del tirón de taquilla. La película le valió a Wesley Snipes (llamativamente teñido de rubio platino para su papel de Simon Phoenix) el reconocimiento del gran público, y además supuso una de las primeras apariciones de Sandra Bullock antes de Speed, la película que arrasó el verano pasado.
Mucha acción en medio de una aventura de diseño futurista que dirigió Marco Brambilla y produjo Joel Silver, el mismo de Jungla de Cristal y las dos primeras entregas de Arma Letal. Eso sí, el publicitado desnudo frontal de Stallone ayudó a que la película diera mucho que hablar.



Para mitómanos empedernidos

***Microsoft** ha lanzado al mercado un nuevo accesorio que le permitirá a vuestro hermano mayor -sí, ese tan rarito-, sacar más partido de su PC mientras disfruta de las auténticas joyas del cine clásico. Se trata de **Classic Hollywood Movies**, un producto que se engloba dentro de Microsoft SoundBits, o lo que es lo mismo, de las colecciones de fragmentos de sonido para Microsoft Windows.*
*Pero a lo que íbamos. Con Classic Hollywood Movie y un PC, se ofrece la posibilidad de escuchar **las frases más emblemáticas de los grandes clásicos del séptimo arte, pronunciadas por los actores originales.** De esta forma, al que le vaya el rollo podrá deleitarse con los diálogos de **El Mago de Oz, El Halcón Maltés, El Hombre Delgado, Con la Muerte en los Talones o El Tesoro de Sierra Madre.** ¡Qué casas más raras inventa el hombre blanco!*



Continúa siendo terriblemente difícil el acceso a cualquier noticia que pueda arrojar algo de luz sobre el misterioso nuevo bebé de la compañía de Kyoto: el mutismo que rodea a la gran apuesta de Nintendo es total. Pero como no queremos quedarnos de brazos cruzados ante el tema, vamos a mostraros en estas páginas el tipo de juegos que una estación Silicon Graphics, -la "madre" tecnológica del Ultra 64-, puede llegar a desarrollar.



¿Serán así los juegos de Ultra 64?

SOFTWARE SOBRE SILICON GRAPHICS

Realizado con la colaboración de Nacho Sanz-Pastor, Director de Computer Arts Developments

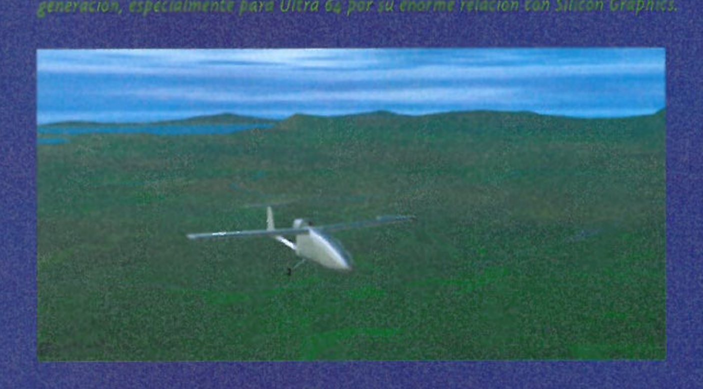
Sin embargo, en medio de toda esta confusión, sí hay una cosa clara: la vinculación en este proyecto de la multinacional americana de la informática gráfica, **Silicon Graphics**, es total. Por ello, vamos a presentaros en las Nuevas Tendencias de este mes, **una visión del tipo de sistemas gráficos que fabrica esta compañía**, ya que en ellos se encuentra claramente el antecesor y la inspiración de Ultra 64.

Existe un concepto de gráficos 100% Silicon Graphics que, con toda certeza, va a ser un ingrediente fundamental del nuevo soporte de Nintendo.

Para ello, nos hemos acercado a una empresa española, **Computer Arts Developments**, que lleva desarrollando sobre sistemas Silicon Graphics desde hace casi 8 años -cuando el Out Run todavía estaba dando sus primeros pasos- tanto **proyectos gráficos en tiempo real como simuladores y efectos especiales de cine y televisión.**

Probablemente conoceréis algunos de sus trabajos de imagen generada por ordenador

Las pantallas que mostramos en este reportaje pertenecen a dos simuladores que la empresa española Computer Arts Development ha desarrollado sobre y para estaciones ONYX/Silicon Graphics. El simulador aéreo (caza de combate, aviación civil y ultraligero) fue presentado durante el Imagina'95 con gran éxito. La casa española trabaja ahora en nuevos proyectos (TV, edición de vídeo...) y nos han manifestado la posibilidad de que realicen juegos para las consolas de la nueva generación, especialmente para Ultra 64 por su enorme relación con Silicon Graphics.





para televisión -las "pelotitas" de TeleMadrid, por ejemplo-, pero nosotros nos hemos acercado a ellos para tener la ocasión de ver **los simuladores para parques de atracciones que están desarrollando en máquinas Silicon.** Algo muy cercano a lo que serán los videojuegos de la siguiente generación.

Las imágenes que acompañan a este reportaje pueden daros una idea. **Gráficos 3D con muy alta resolución** (1280 x 1024), **antialias** (sistema de suavizado de bordes, para añadir suavidad a la imagen), **60 imágenes por segundo, casi 1.000.000 de polígonos texturados, iluminados y sombreados por segundo, y una calidad y cantidad de texturas apabullantes** (64 megabits sólo de textura, hasta más de 16.000 Mb de memoria).

En su corazón laten microprocesadores de la serie **RISC 4000 de MIPS, el mismo que Ultra llevará en su interior.**

Este tipo de sistemas, que normalmente se utilizan en simuladores de vuelo, estudios de efectos de vídeo y cine y centros de ocio, tienen un coste acorde con su capacidad: se mide en **decenas de millones de pesetas.** Sin embargo, el acuerdo entre Silicon Graphics y Nintendo promete la creación de unos chips, llamados **ASICs** (Application Specific Integrated Circuits) que sean capaces de concentrar una buena parte de la potencia de estos monstruos en un soporte como Ultra, con un coste cercano a los 250$. ¿Milagro?

El secreto de estas máquinas Silicon Graphics está en combinar un ordenador tradicional con un ordenador, muy especializado en gráficos 3D, conocido como "pipeline". Ello permite que los gráficos sean tratados aparte, en paralelo, liberando al procesador central para otras tareas. Si se consigue mantener esta estructura, **la capacidad de manejar polígonos 3D con texturas de Ultra será muy superior a las de Saturn y PlayStation,** ya que éstas carecen de hardware dedicado especialmente a ello y terminan cargando al procesador central con parte de estas tareas.

Esto también podría afectar a la resolución, -el número de pixels-, en los que las consolas han de plasmar los polígonos que procesan.

Una gran ventaja de la llegada a las consolas de capacidades de trabajo con polígonos texturados 3D es la existencia de **una amplia experiencia de desarrollo por parte de compañías de gráficos 3D.** Las herramientas tradicionales de modelado y gestión 3D sobre Silicon Graphics (Alias, Wavefront, Softimage) son ya herramientas indispensables para los grandes desarrolladores de videojuegos (de hecho, **Donkey Kong Country** le debe una gran parte de su espectacularidad y calidad gráfica a la conjunción de Alias y sistemas Silicon Graphics, al igual que **Killer Instinct** (Alias) o **Daytona USA** (Softimage).

Los chicos de Computer Arts, sin ir más lejos, trabajan con 5 licencias de Alias y 5 de Wavefront en sus 9 sistemas Silicon. Ello hace que empresas de gráficos similares a ésta se planteen muy seriamente la posibilidad de **transferir su tecnología de gráficos 3D a los nuevos soportes.** Quién sabe, a lo mejor pronto podemos volar en uno de estos simuladores, Made in Spain.

Para que podáis ir abriendo boca, aquí tenéis las cifras que manejan los sistemas Silicon cara a cara con el mismísimo Model 2 de Sega:

Polígonos texturados:
SGI: 1.000.000.
Model 2: 300.000
Llenado Raster (Mpixels/segundo):
SGI: 320. Model 2: 110
Resolución:
SGI: 1280 x 1024.
Model 2: 496 x 384
Antialiasing: SGI: 16x16.
Model 2: No disponible
CPU: SGI: MIPS 64 bit 200Mhz. Model 2: RISC 32 bit 25 Mhz
Framebuffer: SGI: 1024 bit. Model 2: 16 bit
Colores: SGI: 16.500.000.
Model 2: 65.535





Veremos cuánto de ésto le llega a la futura Ultra 64.

R-ZO

EL FUTURO ENT

Muchas compañías siguen empeñadas en hacernos creer que el futuro del videojuego pasa por estos visores, a los que llaman, -quizá demasiado pretenciosamente-, de Realidad Virtual. Esta vez la apuesta llega desde USA de la mano de Tiger Electronics, y a través de un sistema que tiene nombre de juego: R-Zone.

En una época en la que los lanzamientos de hardware se han convertido en algo casi rutinario, aparece este curioso R-Zone. Sí, en efecto, **se trata de uno de esos armatostes de supuesta realidad virtual que se pone en el coco y nos da un aspecto de lo más cibernético.** Pero, bueno, al menos no es de los que nos mantiene pegados a una silla... (Chiste malo).

R-Zone es algo parecido a unos cascos de música pero que, junto a los **altavoces estéreo** que se mantienen en contacto con nuestras orejas, posee **una lente que se sitúa justo delante del ojo derecho.**

De este aparato sale un cable que va a un mando que parece una versión ligeramente retocada de sus homónimos de Sega o Nintendo. Toda la circuitería y las pilas (3 de tipo AAA) están contenidas en dicho mando, por lo que **el casco resulta bastante ligero y, gracias a cinta elástica, muy fácil de ajustar.**

Pero, entendámonos, no nos despistemos, que no estamos hablando de un pintoresco monóculo electrónico, ni tampoco de un parche de pirata del futuro, sino de una máquina de juegos, totalmente distinta a lo que estáis acostumbrados a ver.



La cosa funciona así. La parte frontal del mando tiene **una ranura que admite cartuchos especiales.** Al pulsar el interruptor hacia la posición "on", **la pequeña lente que hay delante de vuestro ojo entra en funcionamiento,** y se pone al rojo vivo. Ahí mismo, flotando ante vuestra retina, aparecerán las más variadas imágenes que os llevarán por esos fascinantes mundos a los que nos tienen acostumbrados los videojuegos. O casi.



Este curioso aparato entra a engrosar las filas de las nuevas plataformas de videojuegos. Sus creadores anuncian que iniciará su incursión en el mundillo a través de versiones sonrojadas -por eso de que se ve todo en color rojo- de títulos tan actuales como Batman Forever, Mortal Kombat III o Judge Dredd. No es, sin duda, un mal comienzo.

Por supuesto, lo que se vea variará en función de cada juego, aunque todos tendrán un común denominador: **el color rojo.** ¿Os suena ésto de algo,? ¿Virtual Boy, tal vez?. En definitiva, que **nos encontramos ante una nueva especie de portátil,** sólo que de uso y disfrute completamente personal: nadie, excepto tú, verá absolutamente nada. Lo que se dice **diversión es en exclusiva.**

Para que os hagáis una idea definitiva de lo que se ve en este R-Zone, imaginaos una partida en Game Boy, pero añadidle **unos gráficos bien definidos repletos de figuras detalladas y que se mueven con gran soltura.** ¡Ah, y todo en rojo!

Pero no os olvidéis del detalle principal: la acción no aparece en una pantalla que sujetáis con las manos, sino que está justo delante de vuestro ojo con un enfoque perfecto. Podéis dar cabezazos, saltar, gritar y realizar cualquier tipo de movimiento, nada de eso importa: **la acción seguirá moviéndose con vosotros y os perseguirá hasta el fin del mundo.**

Todo eso resulta bastante atractivo, curioso, al menos, pero lo mejor viene con los títulos que albergará este **R-Zone.** No se trata de basurillas de tres al cuarto, sino de auténticos bombazos, algunos de los cuales ni siquiera han salido todavía al mercado. Joyas como **Batman Forever, Mortal Kombat 3, VR Troopers, Judge Dredd, James Bond** o **Waterworld**, dejan bien claro el nivel del aparatejo del que estamos hablando.

Y, para acabar, lo interesante. R-Zone se venderá en USA a un precio cercano a los **135 dólares** (unas 16.000 pesetas), y los cartuchos de juegos andarán por los **35 dólares** (unas 4.000 pts).

Una forma asequible y diferente de disfrutar de los juegos, aunque nos tememos que su llegada a España está algo complicada. No sabemos aún si para bien o para mal. Tendríamos que verlo con nuestro propio... ojo derecho.

Marshal M. Rosenthal / José Carlos Romero

Golpes perfectos:
Las caras de los nuevos reyes de la lucha

Sin orden preconcebido, para evitar suspicacias: **Virtua Fighter, Virtua Fighter 2, Killer Instinct, Tekken** y **Tohshinden**. La nueva estirpe de juegos de lucha ofrece la cara más dulce tras el empujón de las nuevas máquinas y la inestable presencia de las antepenúltimas versiones de Street Fighter II.

Saturn, PlayStation y **Ultra 64** (antes, por supuesto, recreativa) juegan de nuevo a enfrentar puños en torneos que prometen **polígonos, velocidad, arte** y al final **adicción** y **atractivo**.

Los cinco títulos son indiscutibles líderes en Japón, auguran éxito de ventas en Europa y prometen borrar del mapa el grafismo tradicional de los juegos planos y excesivamente violentos.

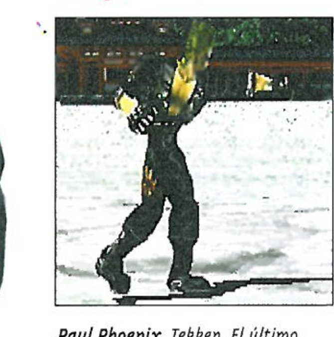
Pero no serán los únicos, para ser honestos.

Máquina por máquina, hablando en futuro, esperan: una gran promesa en Jaguar, que llevará por nombre **The Realm Fighters**; la versión digitalizada de **Street Fighter: The Movie**; la apasionada llegada de **Mortal Kombat III** en versión recreativa; la conversión de **Darkstalkers** a PS-X y Saturn; y, como guinda del pastel, la esperadísima conversión de **Virtua Fighter** a 32 X.

El mundo de la lucha está de nuevo en auge. Con juegos así, ciertamente, no se debe fallar.

***Shun Di.** Virtua Fighter 2. El grupo Am2 ultima la versión Saturn del arcade de Sega.*

***T.J. Combo.** Killer Instinct. Explosión render para el juego de lucha que lleva por bandera el Ultra 64.*



***Paul Phoenix.** Tekken. El último exponente de la vanguardia PlayStation. Acaba de ser lanzado en Japón desde el original de Namco.*



***Eiji Shinjo.** Tohshinden. Llevó al cielo poligonal los modales de la consola de Sony. Brillante a nivel técnico y agresivo hasta el final.*



***Akira.** Virtua Fighter. El primero y el más popular de la nueva saga. Inauguró sensación Saturn y aún continúa haciendo de las suyas.*





• **3DO, que "amenaza" con incorporarse al catálogo de máquinas disponibles oficialmente en España.** Será de la mano de Goldstar, si las cuentas no nos fallan y Panasonic no se anima en el último momento.

• **Acclaim, que no ceja en su empeño por estar a la última en tecnologías aplicadas al videojuego.** Gracias, chicos, por dejarnos soñar.

• **El dúo dinámico: PlayStation y Saturn,** por desarrollar juegos cada vez más soprendentes. Daytona y Tekken son sólo una muestra...

• **Capcom, por haber sido capaz de rejuvenecer el mito Street Fighter.**

Loco Mundo

LOW

• **Ultra 64, más de lo mismo, o sea de nada.** No hay noticias, no hay "modelo", no hay nuevos juegos. ¿Hasta cuándo, señores?

• **El ECTS, la feria europea del videojuego, por su nula capacidad para oxigenar este mercado,** por no haber ofrecido propuestas válidas a los que hablamos de futuro y por proponer confusión en lugar de claridad.

• **Los cartuchos MPEG.** Por ser tan independientes y obligarnos a gastarnos entre 25.000 y 40.000 pesetas además de la consola. ¡Podrían haberlos incluído directamente para que hubiéramos podido disfrutar de todas las posibilidades multimedia por un poco menos dinero!



Zona Caliente

Saltaba la noticia y enrojecían las caras. **¡Playboy ya está en Internet!** La red de la libertad se subía al carro de la incitación sexual a base de **buenos cuerpos en cueros y caras muy conocidas, -como la nena de Los Vigilantes de la Playa-,** plenas de sonrisa y todo lo que viene después, algo más abajo. Está hecho. Desde cualquier país uno puede ya entrar a fisgonear en las páginas de la revista más atrevida que circula por los "webs" de Internet. ¿Que con eso no se juega? Vale, púdicos, apuntad entonces los juegos que más pitan en este servicio: **Air Warrior, Island of Kesmai** y **Megawars 3**. Un simulador de vuelo, un RPG cargado de texto y un estrategia pura. Desde luego, Internetianos, estáis hechos unos sesudos. O unos sexudos, según.

Fdo.: El Crítico.



La otra foto

La Bella y la Bestia

Las ferias de videojuegos -como el traído y llevado ECTS de Londres-, suelen resultar bastante aburridas. Afortunadamente, los stands de algunas compañías presentan diferentes tipos de alicientes para llamar la atención del paseante. Time Warner, por ejemplo, se decantó por un muñeco gigantesco de un mono para promocionar su Primal Rage. Philips, por su parte, prefirió una muñeca gigantescamente mona para hacer los propio sobre Chaos Control. Sobre gustos...

HOBBY

Hitech